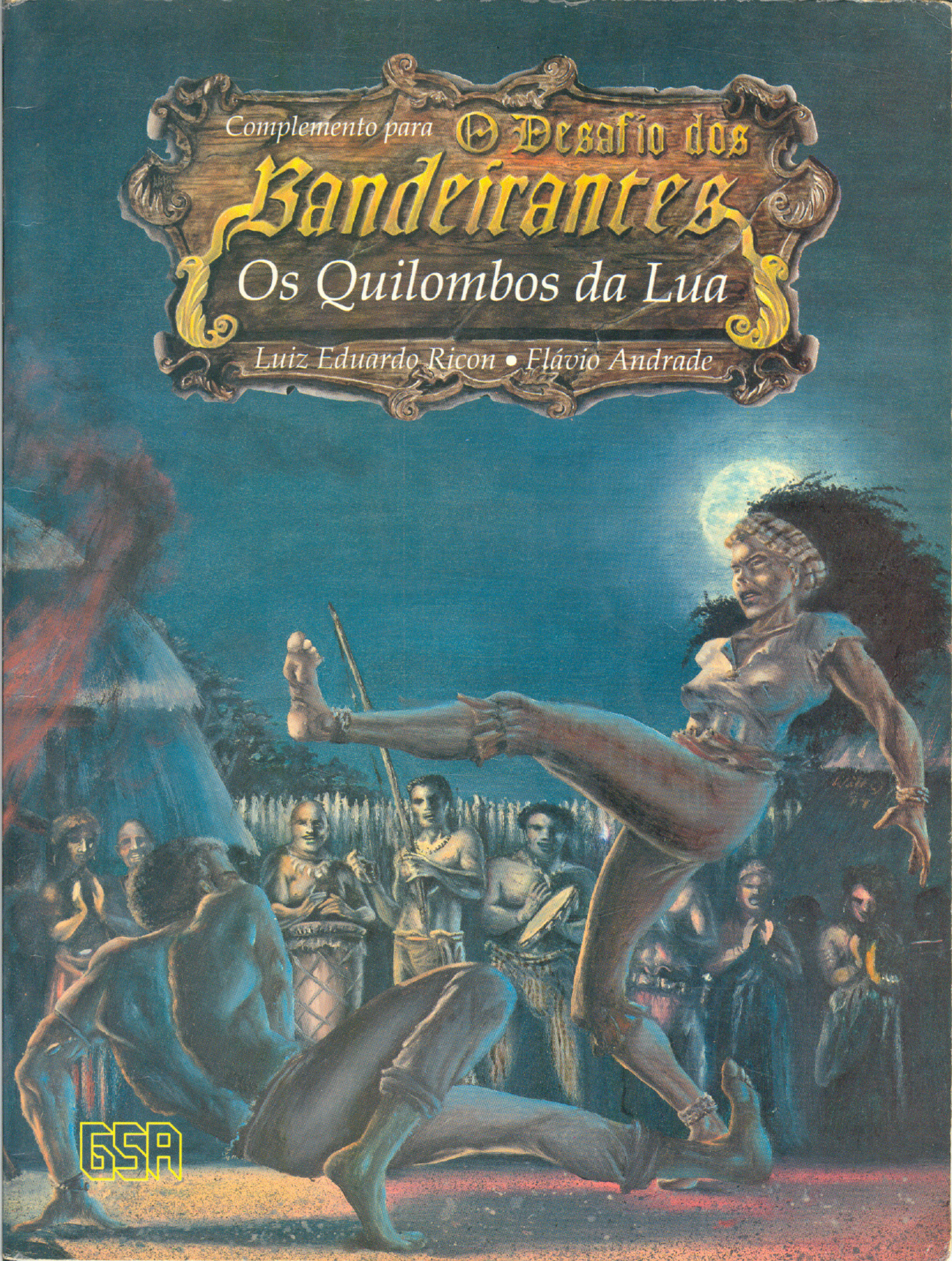
Complemento para O Desafio dos

Bandeirantes

Os Quilombos da Lua

Luiz Eduardo Ricon • Flávio Andrade



GSA

Módulo de Ambientação

O Desafio dos Bandeirantes

Os Quilombos da Lua

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

GSA

Créditos

Criação e Desenvolvimento:
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Edição e Colaboração:
Flávio Maurício Andrade

Revisão de texto:
Flávio Maurício Andrade
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Ilustração da capa:
Eliane (Lilith) Bettocchi

Ilustrações internas:
Mário Proença (Capítulos 1, 2, 3, 4 e 5)
Eliane Bettocchi (Capítulos 4 e 6)

Diagramação:
Flávio Maurício Andrade

Grupo de teste:
Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade
Júlio Augusto Cezar Júnior
Maya Reyes

Agradecimentos:
Carlos Eduardo Klimick Pereira
Maya Reyes
Ricardo Queiroz
Victor Manuel Andrade
Ygor Morais Esteves da Silva

OS QUILOMBOS DA LUA - Módulo de Ambientação de *O Desafio dos Bandeirantes*
Copyright © by GSA Entretenimento Editorial, 1995.

O RPG ***O Desafio dos Bandeirantes*** é uma criação de Carlos Eduardo Klimick Pereira, Flávio Maurício Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas.

GSA - Entretenimento Editorial
CGC 72.487.085/0001-95
Dúvidas, reclamações, sugestões e informações, escreva para:
GSA - Serviço de Atendimento ao Consumidor
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
CEP 22492-970

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem a autorização prévia ou escrita dos autores e da editora.

Essa é uma obra de ficção livremente inspirada no folclore, na História e na cultura do Brasil. Todos os personagens aqui retratados são fictícios e qualquer semelhança com pessoas ou personagens de qualquer época terá sido mera coincidência.

Esta obra não reflete as crenças pessoais dos autores, que condenam veementemente o racismo, a escravidão e a intolerância religiosa.

Apresentação

Os Quilombos da Lua é o primeiro de uma série de módulos de ambientação que estamos preparando para *O Desafio dos Bandeirantes*. Pouco a pouco, esta série irá revelar alguns dos segredos do continente mágico conhecido como Terra de Santa Cruz. Cada livro vai explorar uma região, uma localidade ou um aspecto do mundo onde os seus personagens vivem incríveis aventuras. E, com eles, o mestre do jogo terá informações novas, mapas e diagramas, regras inéditas, personagens prontos e muitas idéias para criar novas e emocionantes histórias.

Neste primeiro livro, você irá conhecer um pouco mais sobre os quilombos, os povoados fundados por escravos fugidos. Você vai visitar o maior quilombo da Terra de Santa Cruz, o Quilombo da Lua. Na verdade, um conjunto de oito quilombos próximos uns dos outros, que formam um território livre, onde os escravos fugidos reproduziram as organizacões tribais do Continente Negro, adaptando-as à realidade da Terra de Santa Cruz. Tudo ilustrado com mapa, histórico e personagens principais, para o mestre do jogo poder ambientar melhor suas histórias nesta região.

Você conhecerá também os capitães-do-mato, os caçadores de escravos fugidos. E verá como criar um personagem capitão-do-mato dentro das regras de *O Desafio dos Bandeirantes*, para usar como personagem não jogador (PNJ) numa campanha onde os jogadores são escravos perseguidos, tentando desesperadamente chegar ao Quilombo da Lua, ou para que os próprios jogadores sejam os capitães-do-mato, em busca dos negros fugidos.

Para finalizar, atendendo a muitos pedidos, apresentamos as regras especiais para a Capoeira, com explicações detalhadas e os principais golpes e movimentos, explicados passo a passo, para que você possa desenvolver melhor seu personagem negro, mesmo sem conhecer a fundo essa bela e eficiente técnica de luta desarmada.

Temos certeza de que, lendo esse e os próximos livros da série, você terá um material bem amplo e abrangente sobre a ambientação de *O Desafio dos Bandeirantes*, o que vai enriquecer cada vez mais as histórias que você e seus amigos irão viver nesse mundo fantástico. Então, boa viagem e boas aventuras.

Nota: este livro contém partes que devem ser lidas somente pelos mestres de jogo e partes que interessam também aos jogadores. Para facilitar as coisas, as partes para uso exclusivo do mestre de jogo estarão identificadas no índice.

Como esses trechos contém as explicações sobre os personagens principais e sobre o que está acontecendo em cada quilombo e fora deles, informações que o mestre do jogo irá utilizar para criar suas aventuras, os jogadores podem ficar tentados a dar uma espiadinha. Mas, acredite, isso irá estragar toda a emoção das histórias que o seu mestre irá criar a partir das idéias expostas aqui.

Portanto, se você não é o mestre do seu grupo, faça uma forcinha. Leia a introdução, a carta do jesuíta, o primeiro capítulo e depois pule direto para a parte do Capitão-do-mato e da Capoeira, que são partes dedicadas aos jogadores. Colabore com seu mestre. Quem sai ganhando é você.

ÍNDICE

Introdução
Cartas à Metrópole 1

Capítulo 1
Os quilombos 3

Capítulo 2
Os oito quilombos da Lua (só para mestre de jogo) 9

Capítulo 3
Regiões próximas (só para mestre de jogo) 19

Capítulo 4
Capitão-do-mato 24

Capítulo 5
Regras de Capoeira 27

Capítulo 6
Personagens prontos 34

Introdução

CARTAS À METRÓPOLE

Extraído das cartas do padre Bernardo Paes Freire a D. Gaspar de Bragança y Andrade, Arcebispo de El Rei.



ogando as graças e as bençãos de Deus para V.Excia. e para todos os nossos irmãos, prossigo em meus relatos sobre as coisas e lugares da Terra de Santa Cruz, missão que assumi com inconfesso temor mas com determinação e alegria, pois que sirvo a tão sagrada causa. Que de meus apontamentos, espero, possa nascer a luz que guiará a Companhia de Jesus na salvação desta terra inóspita e de seus inocentes habitantes. É tudo o que humildemente rogo aos Céus.

(...)Detenho-me agora no relato acerca dos tão falados quilombos, que de muito se tem ouvido contar tanto cá quanto na Corte e pelas bandas do Velho Mundo. O Senhor Deus, mais uma vez, em Sua providência, me fez instrumento de Seu saber infindo, levando-me, em minhas andanças, às cercanias de uma tal Serra da Lua, paragem mui bela e agreste, fincada no cerne de imensa cadeia de montanhas. Pois que lá estive com um grupo mui cortez de aventureiros, aos quais acompanhava em suas viagens pelas entranhas selvagens deste continente.

Viajávamos a pé já havia longos dias quando, uma certa manhã, dia de São Bartolomeu, após minhas orações matinais, pus-me a caminhar ao redor de nosso acampamento enquanto todos ainda dormiam. A mata exalava o doce perfume do orvalho e das flores e frutas que coloriam as copas das árvores, e os animaizinhos corriam daqui e dali, em seu constante farfalhar. De repente, de um galho, saltou um pássaro como nunca o vi antes, muitas vezes maior que um tordo, de plumagem de azul vivo e de canto melodioso. Tomado pela curiosidade e, agora sei, guiado pela mão de Deus, pus-me a seguir o pássaro pela floresta e, como era de se esperar, em pouco tempo encontrei-me perdido.

Acompanhar um grupo tão capaz de aventureiros serviu-me, entre outras coisas, para que aprendesse um ou dois truques de sobrevivência nas matas. Daí que, em pouco tempo, achei-me à beira de um rio claro como o dia. Mas, para minha surpresa, não estava só. Da outra margem, um grupo de negros vestidos em peles e saiotes de tecido trançado me fitavam com um misto de interesse e ameaça. Aprumei-me e, procurando ser cortez, estendi-lhes meus cumprimentos, ao que ouvi a ordem para que os acompanhasse. De nada adiantaria resistir, eu sabia.

Após longa caminhada, durante a qual cruzamos com vários grupos de guerreiros negros como os que me escoltavam, me vi diante de uma muralha de madeira, uma paliçada com a altura de vários homens. Para dentro da paliçada, diante de meus olhos, surgiu uma aldeia cheia de vida e coalhada de habitantes, todos eles negros, de sorrisos abertos e trajes de cores alegres. Fui levado, então, à presença de um negro de meia- idade e de físico imponente que parecia ser o líder, pois emanava uma clara aura de majestade. Seu nome era Anantê, ele me disse, o Rei dos Quilombos da Lua. E como eu era um homem santo, como ele me chamou, fui poupado e poderia permanecer por algum tempo no quilombo. Até que eles decidissem sobre o meu destino, eu imaginava.

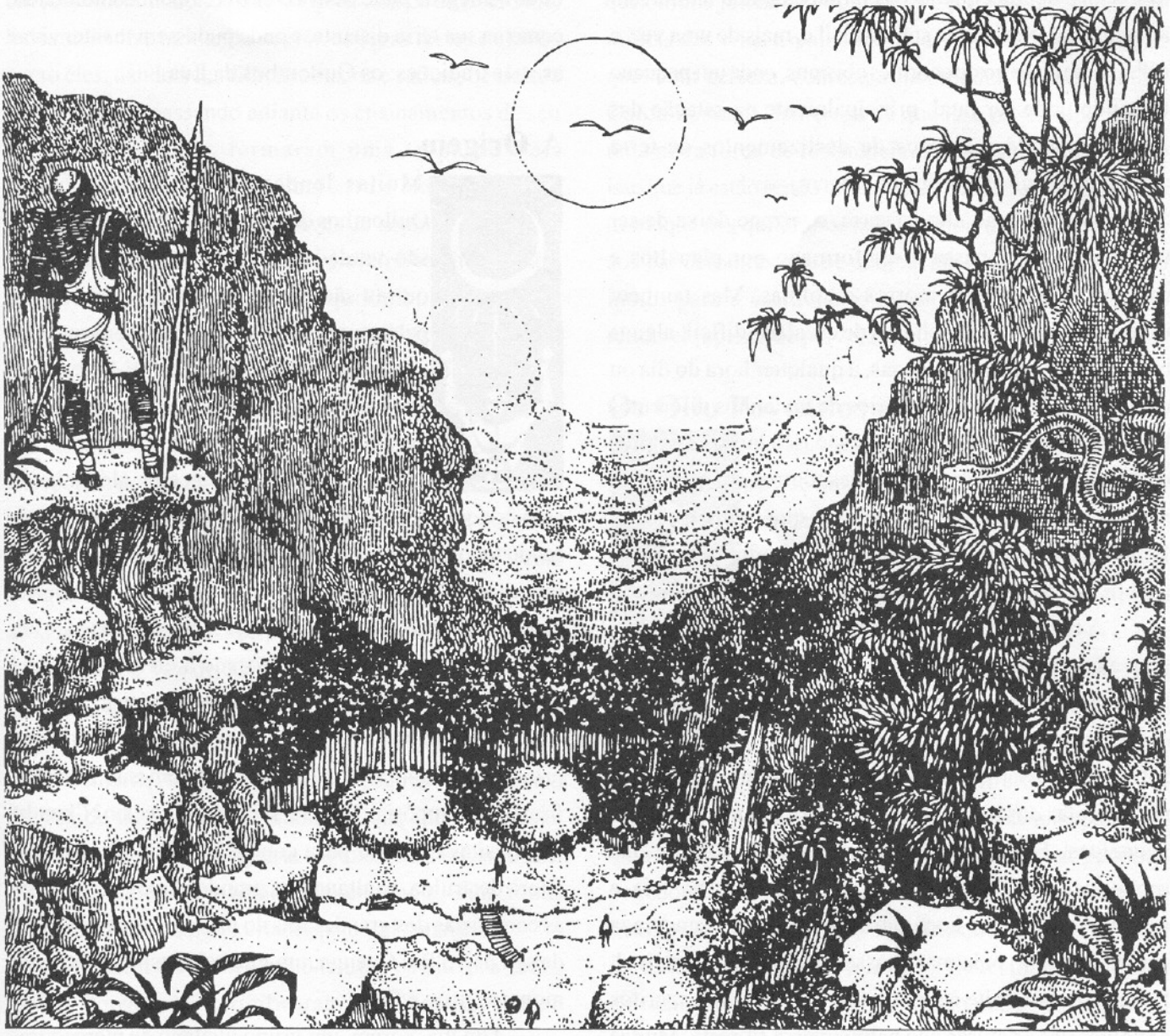
Passei aquela noite numa tapera como as construídas pelos índios, só que mais resistente. Fui alimentado e tratado com muita cortesia. E pude ouvir, durante toda a noite, o batuque e os cânticos incessantes, no que parecia ser um festejo de algum tipo. Tenho de confessar que, de imediato, fui tomado pela curiosidade de conhecer tudo a respeito dessa aldeia de gente tão bela e alegre, obviamente escravos fugidos dos engenhos e vilas próximos. No dia seguinte, quando despertei e me dirigi ao terreiro central, o Rei Anantê estava partindo e eu, tomando coragem, pedi para acompanhá-lo. Como ele pareceu relutar, expliquei-lhe que nada tinha a temer, expondo minha visão pessoal sobre a escravidão dos negros, que já causou algumas discussões entre este servo e V.Excia no passado, mas que, dessa vez, foi o que garantiu o sucesso de minha missão.

De qualquer modo, parece que minha argumentação foi convincente, pois o Rei Anantê autorizou minha presença entre o seu séquito, composto por seu filho Zumbi, um guerreiro forte e belo; Dandara, esposa de Anantê, uma negra de beleza extrema; alguns guerreiros que, pelo porte, pareciam dos mais poderosos; e dois conselheiros do rei: Ulanga, um velho sem uma das pernas, e Karuné, um babalorixá, o sacerdote dos Orixás, com o qual pude aprender um pouco mais sobre esse culto pagão.

Ao partirmos, perguntei ao Rei Anantê para onde nos dirigíamos. Ao que ele respondeu : "Vou lhe mostrar meu reino e contar-lhe um pouco sobre o meu povo, para que os homens brancos entendam o que aqui realizamos". E é isso o que agora passo a narrar, para honra e graça de Nosso Senhor Deus.(...)

Capítulo 1

OS QUILOMBOS



A Serra da Lua

Situada no braço leste da Serra das Bandeiras e a oeste da Serra dos Urupês, a chamada Serra da Lua é uma região a princípio inóspita, de vegetação cerrada e de imensos despenhadeiros e rochedos, que dificultam bastante a movimentação de grandes tropas e caravanas. É também uma autêntica terra de ninguém, fronteira natural entre os territórios dos Urupês e Iaraupês, índios hostis que repelem violentamente qualquer invasão. Além disso, por se localizar próxima à margem norte do Rio São Caetano do Sul, a Serra da Lua sempre foi uma rota muito atraente para os escravos fugidos das fazendas, engenhos e vilas próximas, como Vila da Rainha, Porto de São Tomé, Vila Nova e Vila da Boa Sorte.

A Serra da Lua tem a extensão de vários quilômetros. Ao sul, de onde vêm a maioria dos exploradores e viajantes que por ali passam, ela é formada por paredões íngremes e subidas acidentadas, sendo que, naquela região, a única maneira de subir a serra é seguir as antigas e estreitas trilhas indígenas, abertas quando os iaraupês ainda habitavam aquele local. Não é uma subida fácil e, mais de uma vez, a trilha passa ao largo de enormes abismos, onde um pequeno descuido pode ser fatal, principalmente na estação das chuvas, quando a ameaça de deslizamentos de terra aumenta (e muito) o perigo da viagem.

Chegando ao alto da serra, o terreno deixa de ser tão acidentado e passa a ser formado por planaltos e campos rodeados por morros e colinas. Mas também existem vários picos rochosos de escalada difícil, alguns cobertos por estranhas névoas, a qualquer hora do dia ou da noite. Além disso, vários rios de tamanhos diferentes banham a Serra da Lua. Alguns são rios largos e calmos que passam por vales verdejantes, outros são pequenos riachos que correm entre pedras e que, mais tarde, se lançam em enormes quedas, formando belíssimas cachoeiras, algumas com dezenas de metros de altura.

A floresta que cobre quase toda a extensão da serra, com exceção da região dos campos e planaltos, pode se apresentar de várias maneiras diferentes. Em alguns locais, é uma floresta tranquila e agradável, com muita luz do sol, muitos pássaros e pequenos animais. Em outros, como nas encostas dos picos mais altos, ela é escura, sombria e silenciosa. E ao cair da noite, quando a sombra dos rochedos avança sobre a mata, ela se torna fria e assustadora. É nessa hora que os predadores saem à caça e andar sozinho pela mata passa a ser um risco terrível. Durante toda a noite é possível se ouvir rosnados, gritos e rugidos das criaturas que habitam essa floresta. Muitas delas de natureza sobrenatural.

Somente quando o luar ilumina a serra, já no meio da noite, quando a lua está alta, é que a mata fica menos perigosa. A luz de prata da lua, refletida nas folhas das árvores, ilumina a floresta, tornando-a límpida e bela. Foi por isso que os índios chamaram a região de *Iaci-Amã*, a Montanha da Lua, de onde se originou o nome da serra.

E foi nesse local, no alto da serra , onde se abrem planaltos e vales verdejantes, e onde repousam encostas cobertas por uma mata rica em frutos e caça, que um grupo de escravos fugidos encontrou o local ideal para estabelecer seu território e construir seu sonho. Um lugar onde os negros pudessem viver livres e em comunidade, como na sua terra distante, e onde pudessem manter vivas as suas tradições: os Quilombos da Lua.

A Origem



Muitas lendas cercam a origem dos Quilombos da Lua. Algumas dessas lendas são verdadeiras (pelo menos em parte), outras são apenas mistificações criadas pelos que sonham em um dia chegar até este paraíso ou que planejam destruí-lo de forma exemplar. De qualquer modo, conta-se que no Continente Negro vivia um casal de príncipes, duas crianças cuja aldeia havia sido conquistada após a traição de um feiticeiro negro, sendo todos os sobreviventes executados pelos guerreiros invasores. Somente foram poupados os dois príncipes, por serem muito jovens e não representarem perigo, e um velho sábio, por ter ele conquistado a clemência do rei inimigo com suas belas e comoventes histórias.

Mesmo tendo sido criados como escravos, os príncipes Anantê e Nuala não perderam sua altivez e firmeza de propósito, pois, secretamente, o velho N'kumbe lhes visitava à noite para contar os feitos de sua tribo agora destruída, exaltando os grandes heróis e narrando as conquistas dos grandes reis do passado, especialmente de seu pai, o Rei Ozenga, um guerreiro esplêndido e um monarca justo e firme.

Um dia, porém, um grupo lusitano de mercadores de escravos chegou à aldeia e levou os dois príncipes, juntamente com outros prisioneiros, para o Novo Mundo, a Terra de Santa Cruz.

Nos porões infernais do navio negreiro, Anantê e Nuala, já adolescentes, conheceram todo tipo de sofrimento. E viram muitos morrerem à sua volta, como haviam visto em sua tribo. Mas novamente eles sobreviveram. Sua

vontade de viver e sua força interior eram muito grandes porque sabiam que seu povo estaria sempre com eles. Que sua tribo dependia deles para continuar existindo.

Viveram por muitos anos na senzala de um engenho, trabalhando e sofrendo dia a dia, secretamente preparando um plano bem maior do que simples sonhos de liberdade. Selecionando e treinando negros e negras fortes e altivos como eles, dando à luz filhos robustos e sadios, herdeiros de sua tribo, e passando adiante os ensinamentos de seu povo, os príncipes formaram uma tropa de fiéis seguidores. E com eles fugiram para o alto da Serra da Lua, guiados pelos Orixás através de sonhos.

Lá chegando, trataram de dividir o território entre eles. Anantê reinaria sobre o quilombo principal, o Quilombo da Lua, e sobre todos os outros, como chefe do conselho dos reis. Nuala reinaria sobre o Quilombo de Angola, guardião das tradições e dos ritos religiosos. E seus filhos e filhas receberiam cada qual um pedaço de terra, onde deveriam erguer um novo quilombo.

Desse modo, Zumbi, primogênito de Anantê, recebeu o primeiro quilombo. Ozenga, primogênito de Nuala, o segundo. Ilê-Angá, segundo filho de Anantê, escolheu uma região bem afastada para erguer seu povoado. Em seguida foi a vez de Zabelê, filha de Nuala e guerreira fabulosa, escolher as terras onde ergueria seu quilombo guerreiro. As terras mais ao sul ficaram com Lumiar, terceira filha de Anantê, que criaria o pacífico e harmônico Quilombo da Serra. Por último, Oxanã, filho de Nuala, recebeu as terras onde ergueria o Quilombo das Carrancas. Cada um deles com total independência, mas todos seguindo as leis maiores criadas pelo Rei Anantê.

E assim foi feito. Com o tempo, os oito povoados da Lua floresceram e frutificaram. E as histórias sobre a serra dos quilombos começaram a correr as senzalas, povoando os sonhos de milhares de escravos sem esperança. Pouco a pouco, as fugas passaram a se tornar mais freqüentes, já que agora, mesmo sem muita certeza, os fugitivos tinham para onde ir. Muitos deles nem se dirigiram para a Serra da Lua, mas, inspirados pelo exemplo de Anantê e Nuala, criaram outros quilombos pelas serras e matas, escondidos dos brancos e dos índios.

Com isso, a população dos Quilombos da Lua não pára de crescer. Quase que mensalmente chegam grupos de negros, mulatos, mestiços e até mesmo homens brancos e índios pedindo abrigo em um dos povoados fundados por Anantê, Nuala e seus filhos. Em pouco tempo, os quilombos já contam com populações de fazer inveja a muitas das vilas espalhadas pela Terra de Santa Cruz, o que, com certeza, começa a incomodar terrivelmente a Coroa Lusitana, temerosa de que isso possa representar uma nova força de resistência e desestabilização. É por isso que já estão sendo organizadas bandeiras e expedições de ataque aos quilombos pelo interior, dando novo ânimo aos bandeirantes que se dedicavam à caça criminosa de índios para a escravidão, e que agora têm um novo e rentável (apesar de perverso) meio de ganhar a vida.

Os Oito Povoados da Lua



Todos os oito quilombos que formam os povoados da Serra da Lua possuem estruturas mais ou menos semelhantes: áreas de moradia, onde se encontram os casebres familiares; áreas de plantio e criação de animais, geralmente em encostas ou descampados; e a área central, de onde o rei governa o quilombo e onde se realizam as festas, cerimônias religiosas e os eventos sociais e políticos.

Cercando o quilombo há geralmente uma paliçada, uma muralha de madeira bem alta. Nas áreas ao redor do povoado, escondidas na floresta, os quilombolas preparam inúmeras armadilhas, destinadas a dificultar a aproximação de grupos inimigos. De resto, as diferenças entre um e outro quilombo se darão mais em virtude do terreno ou pela finalidade específica daquele povoado dentro do reino fundado por Anantê e Nuala.

Todos os quilombos da serra seguem as mesmas leis e o seu dia-a-dia é mais ou menos o mesmo. A terra e as plantações são de propriedade de todos os habitantes que, de acordo com a distribuição das tarefas (efetuada pelo rei), irão trabalhar coletivamente a terra, plantando, cultivando e colhendo, criando os animais, construindo casas e açudes,



produzindo artesanalmente cestos e outros utensílios, forjando armas e ferramentas ou caçando e pescando. O resultado das atividades produtivas é dividido entre toda a comunidade, tendo o rei o direito de escolher a melhor parte para sua família. Em seguida, os mais velhos escolhem. Os guerreiros têm direito à terceira escolha sobre os alimentos, pois cumprem a importante tarefa de proteger o quilombo das invasões e dos perigos da floresta. Após os guerreiros, é a vez dos trabalhadores mais produtivos. Depois, as outras famílias por ordem de idade de seus chefes. Por último, os forasteiros ainda não aceitos como quilombolas.

Os homens e as mulheres dividem os trabalhos mais ou menos igualmente, sendo que o trabalho da casa é sempre da mulher e das filhas. Os filhos desde cedo aprendem a caçar, a lutar e a trabalhar, assim como algumas meninas também aprendem as artes da guerra, tendo as mais destacadas a honra de servir na guarda de elite de Zabelê, a Rainha Guerreira, filha de Nuala.

O trabalho começa cedo, mal o sol se levanta, e vai até o poente, com paradas para as refeições. Quando a noite vem, principalmente em noites de luar, os quilombolas se reúnem no terreiro central ou na porta de suas taperas para cantar, tocar seus instrumentos, contar histórias, beber e jogar a capoeira em volta das fogueiras. É nessas ocasiões que os ensinamentos mais importantes são passados pelos anciãos aos jovens. É quando as tradições do Continente Negro são relembradas e, mais uma vez, a tribo de Anantê e Nuala renasce.

Leis e Julgamentos



As leis máximas dos Quilombos da Lua foram anunciadas por Anantê ao grupo que o acompanhava quando eles chegaram finalmente à Serra da Lua, encontrando o local onde construiriam seu sonho. Conta-se que o rei, apanhando uma tocha e uma lança de ferro, subiu numa rocha negra e fez um círculo de fogo à sua volta. E então, elevando sua voz aos Céus, invocando a proteção de Ogum, Orixá do ferro e do fogo, Anantê, como que em transe e usando o dialeto de sua antiga tribo, enunciou as seguintes leis :

1-Só são cidadãos do quilombo os filhos dos quilombolas ou pessoas por eles apresentadas ao rei. Os que chegam ao quilombo sem parentes ou indicações serão interrogados e postos sob observação e responsabilidade de alguma família ou de algum guerreiro, até se provarem dignos e serem aceitos na comunidade.

2-A propriedade se limitará à casa da família, tudo o que há dentro dela (roupas, utensílios e armas) e no terreiro (animais, plantas, etc.). O resto pertencerá ao quilombo, isto é, pertencerá a todos.

3-O rei é o juiz e decide sobre tudo, sobre a vida e a morte. Mas o rei sábio escuta o seu povo e decide junto com ele.

4-A feitiçaria é crime punido com rigor, até mesmo com a morte. Os feiticeiros só trazem a desgraça e deverão ser expulsos do quilombo para sempre. Se alguém ocultar ou proteger um feiticeiro, será considerado cúmplice.

Além das leis maiores, existem leis que regem o dia-a-dia, pois, como em qualquer comunidade, nos quilombos também ocorrem problemas, disputas envolvendo propriedades e crimes diversos. Nos povoados da Lua, tudo é resolvido com a palavra do rei, o grande juiz. Todas as questões são expostas em público no terreiro central, com a atenção do rei e seus conselheiros. O próprio reclamante ou acusador pode expor sua queixa ou nomear alguém mais hábil para fazê-lo, podendo o povo se manifestar a respeito. O acusado faz o mesmo. Depois de expostas as duas versões, o rei, após ter observado a vontade expressa por seu povo e tendo analisado o caso junto com seus conselheiros, declara sua decisão, anunciando a pena.

Para disputas e queixas simples (roubo de alimentos, animais e pequenos utensílios) as penas são de devolução, retratação pública (pedido de desculpas) ou trabalho forçado em benefício da pessoa ou família prejudicada. Em alguns casos, o rei pode determinar uma tarefa, uma missão qualquer para o acusado ou para os dois lados.

Para questões mais sérias, as penas podem ser de surras exemplares (as sovas), confinamento, execração (apedrejamento, linchamento, humilhação pública), banimento e, em alguns casos, o julgamento pelo combate simples, sendo permitido ao reclamante e ao acusado nomearem seus campeões. Somente para a feitiçaria é reservada a pena de morte, sendo permitido também o julgamento pelo combate, que, neste caso, só se encerra com a morte de um dos contendores. Caso o feiticeiro seja o vencedor, ele será banido do quilombo, tendo o direito de levar provisões e seus pertences.

Religião e Magia



Somente a magia dos Orixás é aceita nos Quilombos da Lua. Os **babalorixás** (sacerdotes) e as **ialorixás** (sacerdotizas) são criados e ensinados no caminho dos Orixás desde que manifestam seu poder inato ou quando seu potencial é descoberto pelos mais velhos. Todas as demais formas de magia são consideradas criminosas e malditas, com exceção dos feiticeiros de ferro e fogo, que são considerados guerreiros santos a quem Ogum, o Orixá do fogo, do ferro e da guerra, deu seu poder. Mesmo assim, só podem usar seus poderes em benefício dos quilombos. Qualquer outro uso de seus poderes deverá ser justificado perante o conselho.

Os feiticeiros negros são considerados como os maiores criminosos, perseguidos e vigiados, sendo que, em muitos casos, quando uma criança manifesta o poder de contato com os espíritos, ela é expulsa do quilombo para nunca mais voltar.

Cada quilombo é dedicado a um Orixá guardião, a quem são feitas todas as honrarias e oferendas. Há também o culto a todos os outros Orixás maiores nas Casas de Santo, pequenos templos onde são feitas oferendas e rituais. Nas festas e cerimônias, o terreiro é consagrado e o Orixá homenageado recebe todos os festejos, mesmo não sendo o guardião daquele quilombo.

A liderança religiosa é geralmente dividida entre os babalorixás e as ialorixás mais experientes, ficando a sacerdotiza responsável pelas cerimônias e rituais e o sacerdote pela manutenção dos templos e dos costumes, orientando e preparando seus aprendizes e iniciados.

A Proteção dos Quilombos



Diariamente, patrulhas de três ou cinco guerreiros, rastreadores ou feiticieros de ferro e fogo percorrem as matas ao redor do quilombo à procura de sinais de caravanas ou expedições de brancos, capitães-do-mato caçando negros fugidos, tribos de índios ou monstros e criaturas que possam ameaçar seu povoado.

Caso encontre algo, a patrulha deve investigar, reportar-se ao quilombo e agir, fazendo a paz ou atacando os inimigos antes que eles possam oferecer perigo ao quilombo. Às vezes, quando o inimigo está em grande número, é necessário o envio de reforços, e verdadeiras batalhas são travadas nas florestas. As patrulhas também são enviadas rio abaixo até os vilarejos mais próximos para comercializar os produtos do trabalho dos

quilombos, trocando-os por ferramentas, alimentos e animais. É sempre muito arriscado tomar parte numa missão de comércio, pois a possibilidade de ser recapturado é enorme nesses casos.

Mais próximo dos quilombos ficam as armadilhas, proteções estratégicas contra a aproximação de grandes grupos. As armadilhas construídas pelos quilombolas são basicamente de dois tipos : barreiras que se aproveitam das características do terreno (mundéus, alçapões com estacas, muralhas de estacas envenenadas, espinheiros, arbustos urticários e outros mais) e armadilhas escondidas na mata, geralmente mortais quando não percebidas (troncos amarrados por cordas, estacas que perfuram o corpo, laços e redes escondidas nas trilhas, galhos retesados e cobertos de farpas envenenadas e coisas afins). É extremamente arriscado penetrar o território quilombola sem a companhia de um rastreador experimentado, pois a habilidade de camuflar as armadilhas possuídas pelos negros da Serra da Lua já é quase lendária, rivalizando com as tribos de índios mais astutos.

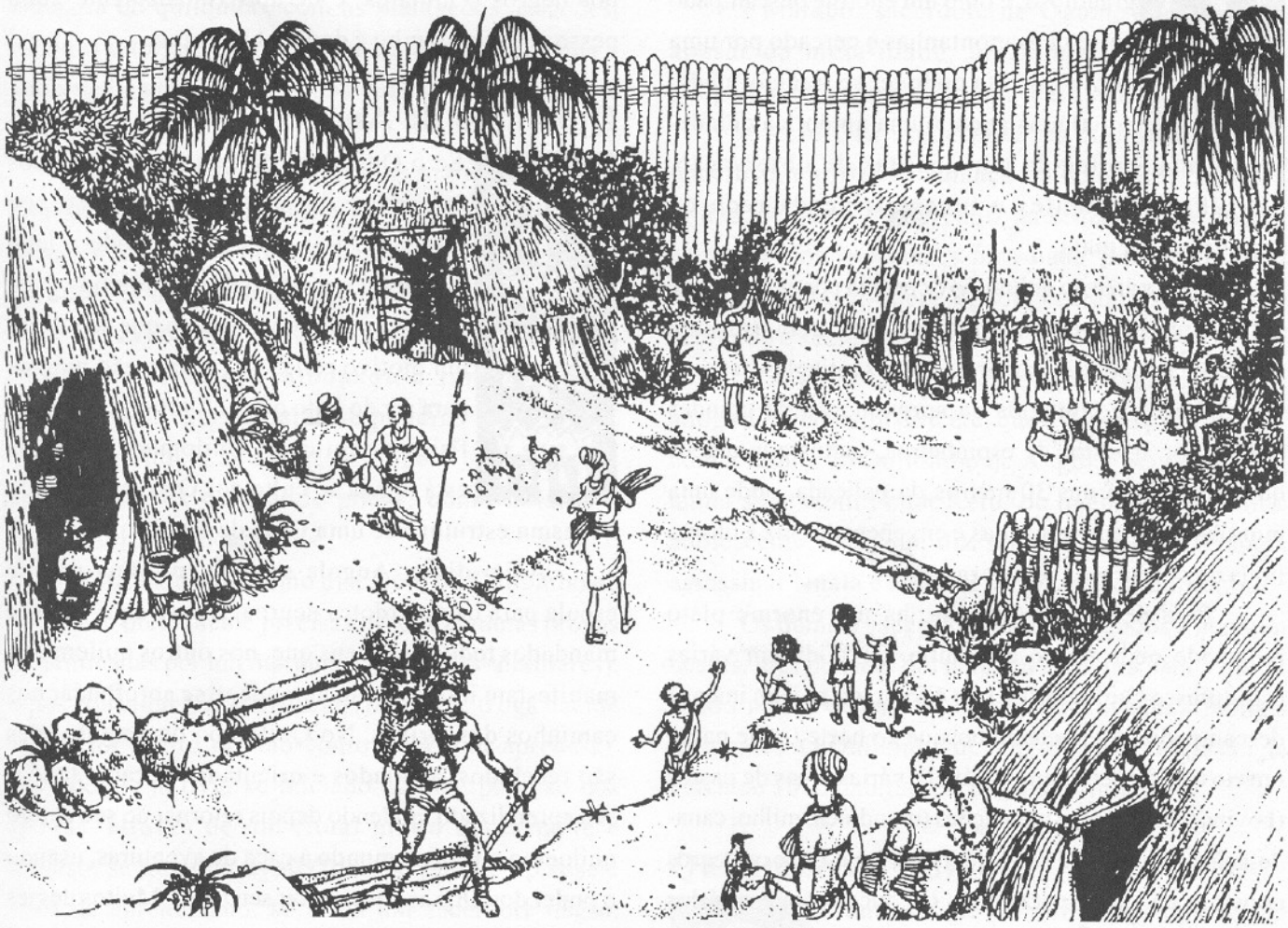


O exército dos quilombos é formado por guerreiros divididos em pelotões, liderados pelos guerreiros mais experientes ou por feiticeiros de ferro e fogo. Suas armas, que eles mesmos fabricam, são lanças, azagaias, espadas, facões, machados, tacapes com ponta de ferro (+1 de dano) e porretes. As armas de fogo são proibidas pelo Rei Anantê, que procura preservar as tradições de seu povo.

Para se protegerem, os quilombolas usam escudos de madeira reforçada e, sobre o corpo, vestem uma roupa de tecido cru, coberto com palha trançada em forma de um colete e um saiote até os joelhos. Essas roupas reforçadas não atrapalham seus movimentos e lhes dão a proteção de um laudel e um colete de couro leve.

Há também pelotões de capoeiristas (apesar de quase todo guerreiro dos quilombos lutar capoeira). Esses guerreiros são treinados exaustivamente no Quilombo de Zabelê, tornando-se mestres da luta desarmada. Quando necessário, lutam com dois facões, usando as técnicas do maculelê, o que os torna perigosíssimos em combate singular. Geralmente, os capoeiristas protegem o corpo com um um laudel ou vestem somente uma calça de algodão, o que não atrapalha seus movimentos. Na hora do combate, eles ficam à espreita, escondidos nos arbustos ou no alto das árvores, aguardando a chegada do inimigo logo após a primeira linha de armadilhas. Nessa hora, eles caem sobre seus atacantes gingando e dando saltos acrobáticos, desviando dos golpes e disparos e acertando violentos chutes e golpes de facão que, em pouco tempo, derrubam qualquer oponente (ver Regras de Capoeira).

Capítulo 2
OS OITO QUILOMBOS DA LUA



Agora você vai conhecer o que está por trás de cada quilombo. As histórias dos reis e dos personagens principais, suas motivações, personalidades e alguns dos acontecimentos que marcaram a história de cada povoado.

O intuito é fazer com que os mestres se familiarizem com o ambiente dos Quilombos da Lua e possam criar suas aventuras a partir do que vamos mostrar neste capítulo. Mas atenção: o que você irá encontrar são apenas dicas, pequenos "ganchos" para que você trabalhe sozinho as suas idéias de aventura.

Você pode, e deve, criar um encadeamento lógico entre as aventuras, construindo, aos poucos, uma campanha maior.

O interessante seria escolher um foco central e utilizar as outras idéias dentro da sua campanha em aventuras rápidas, que fossem se desenvolvendo e acrescentando novos elementos ao foco central da história.

Ah, e não custa lembrar que, se você não é mestre de jogo, não tem nada que ler esta parte. Pule logo este capítulo e não seja teimoso!

Quilombo da Lua



Quando se vê a enorme estrutura que forma o Quilombo da Lua, é muito difícil imaginar como tudo começou. É difícil perceber como o Rei Anantê e seus liderados puderam erguer do nada algo tão grandioso. Como um enorme descampado entre duas montanhas e cercado por uma densa floresta pode ter se transformado, em alguns anos, numa autêntica cidade-fortificada, protegida por guaritas de observação, patrulhas constantes e uma intrincada rede de armadilhas na mata.

Toda a área do quilombo é cercada por uma enorme paliçada de cerca de 5 metros de altura, com estrutura reforçada por dentro, passarelas para sentinelas, seteiras improvisadas e protegida da aproximação de grandes grupos por arbustos de espinheiros, cactus e mundéus que terminam a uns 30 metros da paliçada, onde uma muralha de estacas cruzadas e envenenadas faz a última linha de defesa até a fortaleza.

Para dentro da muralha, há um enorme platô rebaixado onde fica o quilombo. Dividido em várias estruturas, o Quilombo da Lua é formado por um imenso descampado, um pequeno bosque ao norte (onde nasce um rio que fornece água potável), várias áreas de pastos (bovinos, caprinos) e plantações (mandioca, milho, cana-de-açúcar e hortas de subsistência) e áreas onde os negros construíram suas taperas. Elas se concentram em vários pontos diferentes, sendo que há uma área central, onde está o coração do Quilombo da Lua.

É aí que se encontram a residência do Rei Anantê e o terreiro onde são realizadas as festas religiosas, além de uma praça aberta onde são anunciados os eventos, julgados os crimes e efetuadas as punições. Essa praça é onde o povo do quilombo exerce seu poder, manifestando-se a partir das decisões do Rei Anantê, que sempre procura ouvir a voz de seu povo em momentos importantes. Há ainda estruturas onde se concentram as taperas dos guerreiros, os depósitos de armas, ferramentas e alimentos do quilombo.

As personalidades mais importantes do Quilombo da Lua são o Rei Anantê, sua esposa, Dandara, e seus três conselheiros: Ulanga, um velho sábio que não tem uma das pernas; Mantuna, um feiticeiro de ferro e fogo bastante experiente; e o babalorixá Karuné de Ogum. A população, composta por negros e mulatos, é de aproximadamente 2000 pessoas e o quilombo é dedicado a Ogum.

Quilombo de Angola



Se o Quilombo da Lua é o cérebro dos povoados da serra, Angola é o seu coração. Aqui se concentra todo o lado espiritual e místico dos quilombos. Não importa onde se vá, tudo o que se vê tem um motivo religioso, uma razão mágica para ser do jeito que é. A própria estrutura física e política do Quilombo de Angola está ligada ao culto dos Orixás, seguindo a mesma estrutura de uma Casa de Santo.

Além disso, Angola serve como uma grande escola para os sacerdotes negros. É para aqui que são mandados todos os jovens que, nos outros quilombos, manifestam interesse em aprender e se aprofundar nos caminhos dos Orixás. No Quilombo de Angola, eles são recebidos, avaliados e orientados durante todo o seu aprendizado, podendo depois retornar ao seu antigo quilombo ou correr mundo à caça de aventuras, usando o poder dos Orixás para ajudar seu povo. Muitos desses jovens retornam, depois de algum tempo, para se tornar instrutores das novas gerações, fechando assim o ciclo.

Isso tudo é influência da Rainha Nuala, uma ialorixá poderosíssima e uma protegida dos deuses. Em Angola, Nuala atua como guia espiritual, respeitada e reverenciada, mas também tratada com muito carinho por todos. Quando ainda viviam na senzala, os escravos a chamavam de Mãe Moça, pela sua pouca idade (na época) diante de tão imenso saber. Os mais velhos ainda a chamam assim.

Mais do que um quilombo, Angola é na verdade um grande templo, um enorme terreiro dedicado a todos

os deuses negros, mas consagrado a Oxalá, o Pai de todos os Orixás, de quem Nuala é devota e protegida. Por causa disso, o quilombo é dividido em duas partes: uma para Oxalufã, a representação de Oxalá moço, vigoroso e valente, e outra para Oxaguiã, Oxalá velho, experiente e sábio. Na porção de Oxalufã, fica a parte vigorosa do quilombo, com as plantações, criações, oficinas e forjas, enquanto que na de Oxaguiã fica a parte dedicada à religião, aos cultos, treinamentos e estudos.

Cada um dos outros Orixás maiores também tem sua casa no Quilombo de Angola, onde seus filhos lhes prestam homenagens e realizam cultos e cerimônias diariamente. Aqui, os sacerdotes e as sacerdotizas podem se especializar na reverência ao seu Orixá protetor, estudando a fundo os seus rituais, ervas, guias, patuás e poderes especiais. E assim aprendem a curar, proteger, encantar e a construir itens de grande poder, como colares e outros objetos encantados.

Para ser aceito como discípulo no Quilombo de Angola, o pretendente precisa cumprir algumas provas determinadas por um dos **ogãs** (sacerdotes-auxiliares). Após consultar Ifá, o Orixá dos oráculos, o ogã decide se ele foi aceito ou não como **abiã** (um aprendiz). Quando ele já tiver se iniciado na incorporação dos Orixás, através de um ritual muito desgastante e intenso, se torna um **iyaô** (filho de santo). Após sete anos de aprendizado, se torna um sacerdote negro, podendo usar livremente o poder dos Orixás.

Mas nem tudo é harmonia no Quilombo de Angola. Existe muita intriga entre os ogãs, cada um defendendo e querendo mais destaque para o seu Orixá de devoção. Com isso, as Casas de Santo vivem uma espécie de guerra velada, onde intrigas, traições e brigas políticas são muito comuns. Infelizmente, a Rainha Nuala nada pode fazer, até porque são seus conselheiros os primeiros a conspirar uns contra os outros, instruídos e incentivados pelo consorte de Nuala, o Príncipe Ketu, um guerreiro astuto que alimenta uma inveja doentia do Rei Anantê, a quem deseja destronar para reinar sobre toda a Serra da Lua. O conselho é composto por quinze ogãs, tendo um para cada Orixá. Os principais ogãs do conselho de Angola são:

- Daomé: um velho sacerdote de Ifá, de fala mansa e objetivos terríveis. Secretamente alimenta a inveja de Ketu, levando-o a conspirar contra Anantê.

- Marabô: sacerdote de Ogum, alto, forte e, apesar da meia-idade, um homem vigoroso, de temperamento explosivo, mas leal a Nuala.

- Kelé-Oru: sacerdote de Xangô, jovem e poderoso, é o fiel da balança no conselho. Ligado à rainha, de quem foi aprendiz na senzala, sabe do que acontece nos bastidores mas nada pode fazer sem atingir Nuala, a quem devota lealdade cega e um profundo e secreto amor.

- Exira: sacerdotiza de Oxum, rival de Nuala e antiga companheira de Ketu, que a deixou para se casar com a rainha do Quilombo de Angola. Secretamente, ainda se encontra com Ketu, de quem tem um filho adolescente, Ojê, que diz ser seu sobrinho. Planeja assassinar Nuala e assumir o controle do quilombo.

Os demais sacerdotes não são ligados a nenhum desses, mas pendem ora para um lado, ora para o outro, sendo massa de manobra para os conselheiros mais influentes. O Quilombo de Angola tem população de cerca de 1000 habitantes, negros e mulatos.

Quilombo de Zumbi



Conta-se que Zumbi, o primogênito de Anantê, ao receber a missão de fundar um quilombo, caminhou durante vários dias à procura de uma árvore com o tronco dividido em dois, uma visão que tivera em seus sonhos. Um dia, quando Zumbi já estava quase desistindo, vencido pelo cansaço, olhou para baixo e viu a sombra de uma árvore partida ao meio, com dois troncos. Virando-se para o local onde a sombra começava, ele viu duas árvores afastadas uma da outra. Mas o sol que se punha por trás delas fazia com que as sombras se unissem numa só, como em seu sonho.

Zumbi, então, decidiu fundar ali o seu quilombo, tendo as duas árvores como limites da aldeia. E voltou para reunir o grupo que o acompanharia.

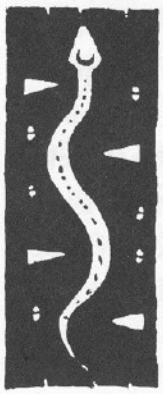
Mais tarde, a escolha de Zumbi se provaria mais do que adequada. O local do quilombo, na verdade um platô verdejante no alto de enormes rochedos, era bastante protegido, sendo que o único caminho possível até ele era a trilha que o ligava ao Quilombo da Lua. Rapidamente, o Quilombo de Zumbi cresceu bastante, tanto pela segurança que representava como pela brilhante liderança de seu chefe, homem severo, justo e bastante hábil no trato com seus liderados.

Fisicamente, o Quilombo de Zumbi se divide em duas grandes estruturas separadas por um pequeno rio. Vindo de uma cachoeira ao norte, o rio corta o quilombo e segue até formar outra maior ainda nos rochedos ao sul. A primeira estrutura, mais próxima dos rochedos (e portanto mais protegida), agrupa as taperas familiares e algumas plantações de subsistência, protegidas por uma paliçada. É também onde existe o terreiro, no qual se realizam as festividades, e a tapera dedicada aos orixás, sendo Xangô o padroeiro do quilombo.

Cruzando o rio por uma pinguela, chega-se à segunda estrutura, onde reside o Rei Zumbi e seu séquito, formado por duas esposas e um estreito círculo de conselheiros, do qual participam o babalorixá do quilombo e alguns guerreiros de elite, da confiança de Zumbi. É aí, também, que se localizam as taperas de armazenagem de alimentos, armas e ferramentas, bem como as principais plantações do quilombo. Completa esta segunda estrutura um campo de treinamento para os guerreiros, sendo que os melhores são mandados para o quilombo de Zabelê, onde serão treinados intensivamente para formarem o exército de elite de Anantê.

A população, que conta com cerca de 1000 pessoas, é basicamente de negros, sendo que há também alguns mulatos.

Quilombo de Ozenga

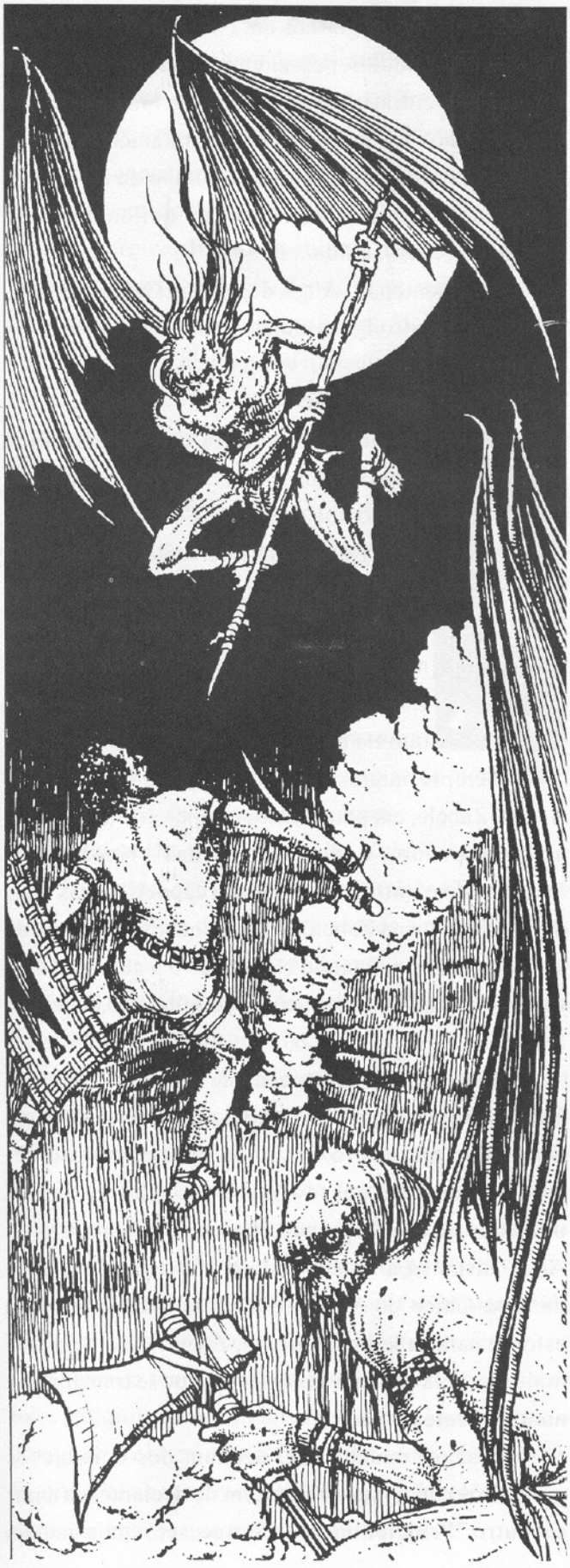


Antes de se unir a Ketu, a Rainha Nuala teve três filhos de seu primeiro marido, Bantô, um feiticeiro de ferro e fogo muito corajoso, que morreu durante a fuga do engenho, sacrificando-se para que o grupo pudesse definitivamente escapar. O primogênito recebeu o nome de Ozenga, em homenagem ao pai de Nuala e Anantê, por ter a criança nascido no dia da morte do antigo rei. Cerca de dois anos depois, nasceu Zabelê, que se tornaria a mais fabulosa guerreira de que se tem notícia. E, por fim, nasceu o jovem Oxanã, que desde criança provou ter herdado da mãe a ligação com os Orixás, tornando-se um poderoso sacerdote negro.

Por ser o primogênito, Ozenga recebeu um excelente quinhão de terra, onde construiu seu quilombo e o fez florescer em pouco tempo. Rapidamente, devido à habilidade do rei na organização e administração dos recursos, o Quilombo de Ozenga se tornou um grande celeiro de alimentos, com as mais produtivas plantações de toda a Serra da Lua. E cresceu bastante com isso.

Porém, Ozenga cometera um erro fatal. Quando escolheu o local para erguer uma nova aldeia para o seu povoado, o jovem rei não percebeu que as taperas foram construídas num terreno que já fora utilizado no passado. Somente quando, por acaso, se desenterrou um vaso de barro enorme, decorado com estranhos desenhos, e quando se verificou que havia um corpo mumificado dentro da urna, Ozenga percebeu que construíra sua cidade sobre um antigo cemitério indígena, o que, no mínimo, trazia maus presságios. Mas o rei resolveu ignorar o problema, pensando que, por ser o cemitério muito antigo, nada haveria de acontecer. E realmente nada aconteceu, ainda...

Porém, em pouco tempo, os acontecimentos provarão que o Rei Ozenga estava errado. Numa noite de lua cheia, coisas estranhas começam a acontecer. Objetos voam sozinhos, fogueiras se acendem, algumas pessoas se comportam estranhamente, tendo convulsões e falando de um jeito estranho, até que, por volta da



meia-noite, no terreiro que separa as taperas, o chão começa a rachar, mãos descarnadas surgem do solo e uma legião de mortos-vivos se ergue das trevas. Para terror dos quilombolas, eles perceberão que construíram suas casas sobre um antigo cemitério cupendiepe (ver descrição da tribo em *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, pág. 90). E os mortos vivos, animados por uma poderosa e antiga maldição, abrirão suas asas e voarão ameaçadoramente sobre o quilombo, atacando a todos.

Não vai haver oportunidade melhor para seus personagens visitarem o Quilombo de Ozenga. Se você não concorda, pelo menos faça com que eles ouçam um preto-velho narrando essa história.

De qualquer modo, antes dessa noite maldita, o Quilombo de Ozenga tem cerca de 800 habitantes negros e mulatos, existindo uma mestiça. O rei é solteiro, sem herdeiros e governa sem conselheiros. O quilombo é dedicado a Oxumaré, o Orixá serpente, o arco-íris.

Quilombo Ilê-Angá



Segundo filho homem de Anantê, um ano mais novo que Zumbi, Ilê-Angá cresceu à sombra do irmão. Esforçando-se ao máximo em tudo o que fazia, ele via toda a atenção do pai voltar-se para o primogênito, que desde cedo se provou um guerreiro de muita fibra. Instigado por essa competição involuntária, Ilê-Angá tomou como único propósito em sua vida ser melhor do que seu irmão. Isso o levou a se tornar um mestre da capoeira, rivalizando até mesmo com Zabelê, sua prima e grande companheira, por quem é apaixonado.

Além disso, tendo sido criado na senzala do engenho, Ilê-Angá aprendeu a utilizar as armas de fogo com um mestiço chamado Chico do Mato, que, apesar de ser um dos feitores, tratava o menino como se fosse seu filho. Chico do Mato também lhe ensinou tudo sobre a mata e os índios, inclusive sobre suas artes de guerra e sua magia.

Quando o grupo de Anantê fugiu da senzala para a Serra da Lua, Chico do Mato foi atrás. Sabendo que o mestiço os seguia, Anantê ordenou que ele fosse morto. Ilê-Angá descobriu e encontrou Chico ferido e abandonado para morrer. Com a ajuda de seu primo Oxanã, Ilê-Angá conseguiu curar seu amigo, mas os dois tiveram de se separar, tendo Chico do Mato jurado vingança contra Anantê.

Chegando à serra, Ilê-Angá procurou seu pai e os dois tiveram uma grande discussão por causa do que ocorrera. Magoado, Ilê-Angá pediu que o seu quilombo fosse o mais afastado de todos, no que foi atendido. Antes de partir, Ilê-Angá declarou seu amor a Zabelê e pediu que ela o acompanhasse. Porém, ela tinha o dever de liderar seu próprio quilombo. Após uma noite juntos, os dois se separaram.

Percorrendo as matas da Serra da Lua com um grupo de guerreiros fiéis, Ilê-Angá encontrou um pequeno morro onde decidiu fundar seu povoado. Era um belo e protegido refúgio, bem distante do Quilombo da Lua e livre da influência de seu pai. Ali, ele pretendia deixar toda a tristeza e a dor para trás. Porém, um ano depois de instalados, os quilombolas descobriram estar no território dos urupês, índios guerreiros e hostis. E logo a guerra começou.

Com a guerra, toda a estrutura do quilombo teve de ser modificada. Uma muralha dupla foi erguida, postos avançados foram construídos e os quilombolas foram treinados por Ilê-Angá no uso de armas de fogo, proibidas pelo rei Anantê, nas artes indígenas do arco e flecha e da zarabatana, e nos segredos da floresta, como a camuflagem, as armadilhas, o rastreamento e a sobrevivência, tudo o que ele aprendera com Chico do Mato.

Certo dia, Ilê-Angá e alguns companheiros estavam prestes a serem capturados (e mortos) pelos índios quando surgiu da mata um grupo de aventureiros que os salvou. Para demonstrar sua gratidão, o rei ofereceu refúgio no quilombo. Mais tarde, descobriu que um deles era um feiticeiro negro e outro um bruxo. E as leis de Anantê eram bem claras. Ilê-Angá, porém, percebeu que a magia era uma valiosa arma em sua guerra com os índios, possuidores de uma magia muito poderosa. Contrariando uma das leis maiores de seu povo, deu aos feiticeiros o mesmo tratamento que aos demais quilombolas. Como o quilombo de Ilê-Angá é completamente isolado, os outros quilombos nada sabem sobre isso, ainda...

O quilombo Ilê-Angá, dedicado a Oxóssi, tem 400 habitantes, sendo alguns mulatos e homens brancos.

Quilombo Zabelê



Dedicado a Iansã, a Orixá guerreira e corajosa que expulsa os maus espíritos, o quilombo de Zabelê é um espelho de sua rainha e de sua padroeira. Uma aldeia aguerrida, bélica, onde toda a vida gira em torno do combate e da guerra. Desde muito cedo, o temperamento explosivo de Zabelê mostrou à sua mãe e ao seu pai que ela não negava a sua Orixá protetora.

Sempre interesssada nos jogos e competicões físicas, Zabelê, em pouco tempo, superou todos os seus amigos, primos e irmãos em suas brincadeiras. Destacando-se no aprendizado da capoeira e das artes da luta, a pequena Zabelê foi, aos poucos, demarcando seu lugar e conquistando o respeito e a admiração de todos, especialmente de seu pai, o feiticeiro de ferro e fogo Bantô.

Tornando-se uma mestre de capoeira sem igual, Zabelê só tinha um rival à altura, o seu primo Ilê-Angá. De idades muito próximas, os dois eram grandes companheiros e passavam horas e horas juntos treinando, se aperfeiçoando e competindo entre si. Ilê-Angá ensinava a Zabelê tudo o que aprendia com o mestiço Chico do Mato e Zabelê o ajudava em seu esforço para superar seu irmão, Zumbi. Não demorou muito e a bela amizade entre os primos se transformou numa ardente paixão.

Mas, estranhamente, nenhum dos dois bravos guerreiros jamais teve a coragem de declarar seu amor ao outro. Principalmente porque seus pais jamais

aceitariam uma união entre primos. E assim, passaram-se os anos e chegou a hora de realizar o sonho de Anantê e Nuala, a hora da grande fuga do engenho.

Perseguidos pelos feitores e Capitães do Mato, os negros chegaram a uma planície onde sabiam que seriam alcançados e muitos morreriam. Tomando uma decisão heróica, Bantô ficou para trás, combatendo sozinho os perseguidores, dando ao grupo o tempo de atravessar um rio e esconder seu rastro. Arrasada com a morte do pai, Zabelê jurou que, quando chegassem à serra, treinaria tantos guerreiros que ninguém jamais morreria sozinho em batalha novamente enquanto ela vivesse.

Na noite em que chegaram ao local escolhido, Zabelê presenciou uma grande discussão entre Ilê-Angá e seu pai, o Rei Anantê. Indo consolar seu primo, Zabelê ouviu finalmente as palavras de amor com que tanto sonhara. Só que agora era tarde demais. Ela tinha que seguir seu caminho, um caminho diferente de Ilê-Angá. E ambos sabiam disso. Os dois amantes então tiveram apenas uma noite para viverem a paixão de tantos anos. E, pela manhã, os dois se separaram.

Deixando tudo para trás, Zabelê começou a construção de seu quilombo guerreiro. Em pouco tempo, uma tropa de elite foi treinada e mandada para os outros quilombos para selecionar jovens aptos a se tornarem soldados do exército de Anantê, protegendo os quilombos de seus inimigos.

Na liderança do quilombo, Zabelê conta com a ajuda de uma amiga inseparável, a guerreira Samara, sua principal conselheira. Samara comanda a guarda de elite de Zabelê, uma tropa só de guerreiras, treinadas em todas as artes do combate. Além dela, Zabelê conta com o apoio de Abadá, um exímio capoeirista que se juntou ao quilombo e provou seu valor ao salvar a vida de Zabelê num combate com um Mapinguari.

Com o tempo, Abadá se tornou um importante líder no quilombo, tendo grande influência sobre o povo, que o elegeu como o consorte ideal para Zabelê. Só que, fiel ao seu amor por Ilê-Angá, Zabelê recusa a corte de Abadá, que nutre um profundo ódio por Ilê-Angá, seu rival, sendo capaz de qualquer coisa para desonrar o preferido de Zabelê. Na verdade, Abadá é um homem ambicioso, vaidoso e profundamente invejoso, que não tem nenhum escrúpulo quando se trata de conseguir o que quer. E, o que ninguém sabe, é que ele foi amaldiçoado no passado, se transformando num quibungo (ver descrição da criatura em *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, pag.109).

Samara é uma bela e inteligente mulher, que encontrou em Zabelê uma amiga e confidente. Exímia guerreira, graças ao treinamento cuidadoso de Zabelê, ela partilha da companhia da rainha quase que todo o tempo, inclusive morando na mesma tapera que Zabelê. A amizade entre as duas vem do tempo da senzala, quando Samara estava sempre pronta a ouvir da amiga sobre seu amor por Ilê-Angá. Mais tarde, algumas semanas depois que os dois se separaram, Zabelê descobriu que estava grávida. Meses depois, quando a gravidez começou a ficar aparente, Samara ajudou Zabelê novamente: as duas partiram numa viagem de semanas pelas matas para que Zabelê tivesse o bebê em segredo, o que tornou as duas muito mais próximas.

Zabelê, apesar de não aparentar, é uma mulher muito solitária, para quem a vida sempre a afasta de quem ama, como seu pai e Ilê-Angá. Zabelê tem como animal de estimação uma jaguatirica chamada Gandja e, secretamente, tem uma filha de Ilê-Angá, a pequena Tana, que cria como se fosse uma órfã.

O quilombo em si tem uma organização quase que militar. As famílias são obrigadas a ceder seus filhos e filhas mais aptos para que possam ser treinados exaustivamente, dedicando-se somente às artes da guerra. Os que não são aptos para se tonarem guerreiros trabalham a terra e produzem os alimentos ou, como artesãos, produzem ferramentas e utensílios para o resto da comunidade. Porém, apesar do que parece a princípio, não há discriminação entre os guerreiros e os não guerreiros, pois todos são conscientes de que uns não podem viver sem os outros. O Quilombo de Zabelê possui cerca de 500 habitantes, todos negros e mulatos.

Quilombo da Carranca



Oxanã, filho mais novo de Nuala, sacerdote negro protegido de Ossãe, o Orixá das plantas medicinais e da cura, recebeu seu pedaço de terra com bastante alegria e entusiasmo, pois seria o mais jovem de todos os reis dos Quilombos da Lua. Acompanhado por um babalorixá experiente que serviria como seu conselheiro, Oxanã seguiu com seu grupo de quilombolas até um terreno inclinado na subida de uma montanha cujo topo lembra uma face humana, chamada Pedra da Carranca.

Esta montanha é coberta por uma densa floresta e envolta em brumas e névoas a qualquer hora do dia. Ali, Oxanã construiu seu quilombo, usando as brumas como uma parede natural que impede a visibilidade na subida da montanha, o que atrapalha e muito qualquer tentativa de ataque.

Porém, algo não estava planejado. Sem nenhuma explicação, grupos exploratórios e patrulhas começaram a desaparecer dentro das brumas sem deixar pistas. E reapareciam dias depois, totalmente desorientados, contando estranhas histórias sobre faces mosntruosas com bocas escancaradas que emitiam urros ensurdecedores. Um bom momento para que os personagens dos jogadores cheguem ao quilombo ou sejam mandados à montanha da carranca para investigar.

Lá, em meio às brumas, distante do quilombo, encontrarão enormes carrancas de madeira. São tótens de aproximadamente 4 metros de altura, esculpidos em grossos troncos (1,5 a 2,5 metros de diâmetro), com faces de criaturas vagamente humanóides, de bocas escancaradas, mostrando presas como as de uma onça. Os troncos são decorados com muitas inscrições e pinturas estranhas, cobertos de colares de contas coloridas e penas. Ao longe, vistos dentro da bruma, parecerão monstros prestes a atacar o grupo. E o vento, passando por orifícios nos troncos, fará sons aterrorizantes, como gritos, gemidos ou rugidos, ouvidos a centenas de metros dali, dentro da névoa.



Na verdade, as carrancas são itens de grande poder mágico, deixados ali por alguma tribo muito poderosa da qual não se tem mais notícia. Elas carregam o poder de centenas de amuletos mágicos e são ativadas quando alguém toca nelas ou as ataca. Os poderes das carrancas são basicamente de criar ilusões visuais e sonoras. Assim, o personagem vê a floresta se transformar à sua volta, avista espíritos horrendos circundando seu corpo, vê suas mãos em chamas, ouve

risadas demoníacas, gritos de terror, gemidos e sussuros, vozes de crianças, cânticos e o que de mais aterrorizante o mestre conseguir pensar. As carrancas são praticamente indestrutíveis, nem mesmo um tiro de canhão parecerá afetá-las.

Quando o personagem começar a ser afetado pelas ilusões, deverá fazer um teste de Inteligência. Se falhar, começará a ficar nervoso e tomar decisões precipitadas. Se permanecer na área, deverá fazer, depois de algum tempo, um novo teste de Inteligência, desta vez difícil. Se falhar, estará tão atordoado, ou apavorado, que suas ações se tornarão difíceis. Depois de mais algum tempo, deverá fazer um teste quase impossível de Inteligência. Se falhar, perderá totalmente o senso de realidade, agindo de forma desorientada e inconsciente, podendo vagar dias pela serra até recuperar, aos poucos, o sentido das coisas. As lembranças lhe serão confusas.

As carrancas emitirão uma intensa aura mágica, visível como um clarão ofuscante, para quem detectar sua magia. E haverá sempre muitos espíritos formando uma roda em volta dos tótens, protegendo-os no plano astral. Eles terão a aparência de índios com estranhas vestes cerimoniais e não se comunicarão com ninguém, parecendo em transe profundo. Se alguém tentar se aproximar de algum deles em forma astral, os espíritos entrarão dentro das carrancas. Se o personagem, em forma astral, também tentar entrar, será arremessado de volta para o seu corpo, sofrendo 10 pontos de dano direto na resistência.

A magia atuante é muito forte para ser removida. O uso de Luz Divina tornará ainda mais forte a aura mágica das carrancas. Por sinal, alguém possuído por um espírito maligno evitará, instintivamente, chegar muito perto das carrancas. Se o fizer, sofrerá fortes dores, recebendo 2 pontos de dano direto na resistência. Poderá receber mais dano caso o contato seja prolongado.

O feitiço de Aura fará com que o personagem veja uma torrente muito forte de imagens, tendo que fazer um teste difícil de Inteligência para não perder os sentidos. Ele não conseguirá apreender nenhuma delas. Porém, a partir deste dia, quando encontrar qualquer manifestação desta cultura, terá a impressão de já tê-la visto antes (avisaremos, em futuros módulos, quando isso será aplicável).

Após mapearem toda a montanha, sabendo a localização de cada carranca, o rei Oxanã poderá usar esta poderosa arma a seu favor, pois a magia desorientadora das carrancas afastará os superticiosos e dificultará mais ainda o ataque de uma tropa ao quilombo.

O quilombo da Carranca tem cerca de 250 habitantes, todos negros e mulatos.

Quilombo da Serra



Lumiar, a terceira filha de Anantê, sempre sonhou com o dia em que seria livre, quando não precisaria mais viver na senzala suja do engenho. E, ao ouvir as histórias de seu povo narradas por Anantê e por sua tia Nuala, Lumiar imaginava o Continente Negro como um paraíso, um lugar onde os negros eram livres e viviam em paz, felizes e em harmonia.

Lumiar sempre teve muito ódio dos homens brancos pela crueldade e pelos maus-tratos com os escravos. E, quando soube que seu pai preparava uma fuga em massa do engenho, Lumiar achou que a paz finalmente chegaria.

Porém, na noita da fuga, Lumiar assistiu aterrorizada os negros matarem muitos brancos, com tanta crueldade quanto a que os brancos haviam demonstrado. Chocada, ela se recusou a acompanhar os fugitivos, sendo levada à força por Zumbi, seu irmão mais velho.

Deprimida, Lumiar passou dias sem comer ou dizer qualquer coisa. Preocupado com seu estado, Zumbi não saiu de perto da irmã um só instante, até que, numa manhã, Lumiar lhe sorriu e disse o seu nome.

Após recuperar suas forças, a jovem disse a Zumbi que tinha tido uma idéia. Que, agora que teria seu reino, ela o construiria do jeito que imaginava em seus sonhos: um lugar de paz, onde não houvesse violência ou conflito, onde a guerra e a morte estivessem longe, muito longe.

Para isso, Lumiar escolheu as terras mais ao sul e se fixou com seu grupo no alto de uma montanha verdejante, onde fundou o Quilombo da Serra, dedicado a Oxum.

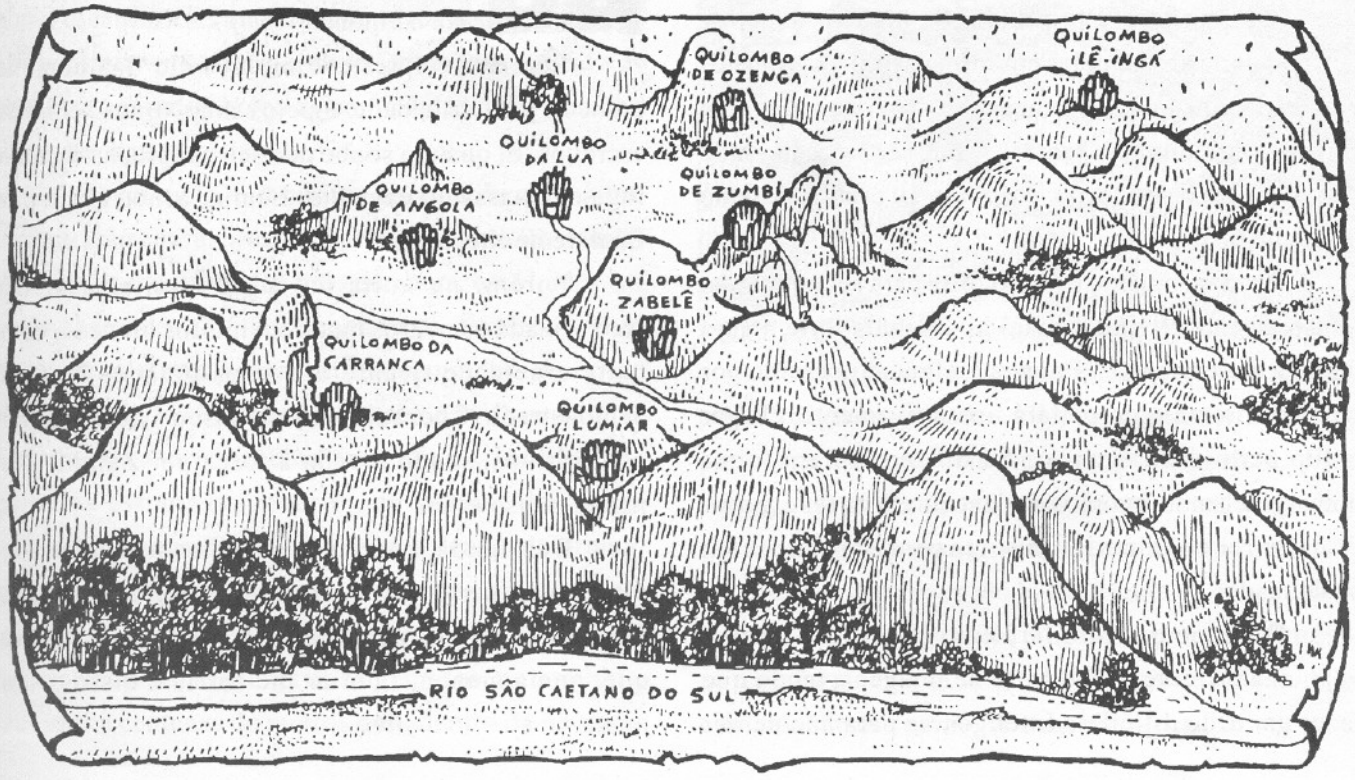
Seguindo o planejamento de sua rainha, o Quilombo da Serra não possui muralhas, paliçada ou qualquer tipo de proteção. Não há patrulhas, guerreiros treinando artes da guerra ou forjas para armas. Há apenas caçadores, artesãos, lavradores, músicos, babalorixás, etc.É que Lumiar julgava que a Serra da Lua fosse um lugar tão seguro que toda a preocupação com a guerra e com a violência eram desnecessárias.

Infelizmente, Lumiar estava errada. As terras onde ergueu seu quilombo eram também as terras mais próximas da rota de uma bandeira organizada para atacar os Quilombos da Lua. Essa bandeira, liderada por Jeremias Lobo, um cruel bandeirante envolvido no tráfico ilegal de índios escravos, e custeada por grandes senhores de terra, reúne os melhores capitães-do-mato da região, além de guerreiros poderosos, rastreadores jaguaris e, secretamente, alguns bruxos malignos.

Fortemente armada, essa bandeira irá atacar o Quilombo da Serra numa noite sem lua, tocando fogo nas plantações e esperando os homens chegarem para combater o fogo, abatendo-os com saraivadas de tiros de escopetas e mosquetes. Em seguida, os bandeirantes invadirão o quilombo, matando e massacrando homens e velhos, poupando apenas as mulheres e as crianças já grandes, pois os bebês serão abandonados na mata.

Apenas um menino, de nome Damião, um filho de Lumiar com grande potencial para se tornar um babalorixá, conseguirá escapar, graças à ajuda dos orixás. E chegará ao Quilombo de Zabelê, onde contará toda a história.

Os personagens dos jogadores poderiam estar no Quilombo da Serra na hora do ataque, ou poderiam chegar logo depois, encontrando os bebês abandonados, tudo queimado e, mais tarde, encontrando o menino Damião perdido na mata, apavorado. É claro que um grupo de aventureiros não vai ser o bastante para deter uma bandeira tão poderosa. O melhor será avisar aos outros quilombos, preparando um verdadeiro exército para atacar a bandeira. Mas isso fica para outras sessões de jogo e para o resto da campanha.



Capítulo 3
REGIÕES PRÓXIMAS

As Terras Iaraupês

Os habitantes originais da Serra da Lua eram os iaraupês, que construíam suas aldeias desde o território que hoje ocupam até quase o território urupê. Porém, após uma guerra violenta contra os urupês, os iaraupês, derrotados, recuaram para o vale do rio São Caetano do Sul, onde hoje habitam as terras às margens do rio e de uma imensa e nevoenta lagoa, que dizem ser a morada de espíritos do passado.

Essa lagoa possui uma ilha em seu centro, que fica eternamente coberta pelas névoas. E, dizem as lendas, lá existem carrancas como as da Serra da Lua, indicando que uma antiga nação de índios poderosos teria habitado aquela região. Além disso, a ilha tem muitos monstros e criaturas, e a lagoa é povoada por negros-d'água, boiúnas e minhocões. No centro da ilha, há um poço de pedras negras cheio de água esverdeada. No fundo do poço há um grande tesouro escondido, com pedras preciosas e objetos de ouro maciço. Esse tesouro é protegido por duas cumacangas, uma mãe do ouro e, dentro do poço, por uma dama do rio.

Por todo o vale do São Caetano do Sul, naquela região, existem aldeias iaraupês. Os índios são hábeis rastreadores e valentes guerreiros que não apreciam invasões. Há uma aldeia que se localiza próxima a uma enorme quantidade de cavernas subterrâneas, interligadas por um labirinto de túneis. Essas cavernas estão cheias de monstros e criaturas sobrenaturais. Em certa época do ano, os iaraupês realizam um ritual que consiste em capturar guerreiros nas redondezas e libertá-los no interior da caverna, aguardando nos túneis de saída pelos que sobreviverem aos horrores subterrâneos. Esses felizardos, que demonstraram ser guerreiros poderosos, têm a honra de serem devorados para que os iaraupês absorvam sua coragem e habilidade. Não é a época do ano mais agradável para se conhecer o território iaraupê, mas, infelizmente, ninguém sabe ao certo que época é essa. É por isso que se evita cruzar o território iaraupê. Mas nem todo mundo sabe disso. Na verdade, é muito difícil alguém saber algo sobre os iaraupês. E quase impossível já ter ouvido falar das cavernas ou da ilha na lagoa.

Uma outra curiosidade sobre o território iaraupê é a existência, na região das cavernas subterrâneas, de uma enorme aldeia cupendogáli, os índios anões, albinos e canibais que vivem no subterrâneo e atacam à noite. Os iaraupês os chamam de "tatus brancos", e mantém sempre uma distância segura de seu território. Mas é claro que não avisam a ninguém sobre isso.



O Território Urupê

A Serra dos Urupês se localiza entre a Serra da Lua e o mar. É uma região de relevo acidentado, porém mais suave que a Serra da Lua. Os urupês habitam tanto as montanhas quanto os vales, chegando, inclusive, às regiões costeiras e à margem do rio das pedras, próximo a Vila Nova.

As florestas dessa região são conhecidas como a mata dos espíritos, porque a superstição indígena diz que não há no mundo um lugar onde existam mais espíritos vagantes do que ali, principalmente na margem norte do rio São Caetano do Sul.

Os urupês acreditam que Tupã, deus-trovão, descobriu que ali morava uma tribo que não enterrava seus mortos por pura preguiça. Irritado com o desrespeito aos mortos, Tupã mandou uma cobra de fogo que destruiu toda a aldeia e matou toda a tribo. Os mortos, que não foram enterrados, se transformaram então em espíritos do mal, como avasatis, juruparis, andiras, mauaris e mbai-aibs. E os índios, mortos pela cobra de fogo, se tornaram almas penadas, como índios vagantes, bradadores, mortos-vivos e marajigoanas, destinados a vagar pelas matas para lembrar a todos que se deve enterrar e respeitar os mortos.

Verdade ou superstição, o fato é que essas matas são mesmo cheias de espíritos. Muitas criaturas do mal rondam as matas, até mesmo na Serra da Lua, tornando as noites aterrorizantes. Além disso, há um barranco enorme numa encosta, onde a erosão abriu uma fenda de mais de trinta metros de altura. Os índios dizem que foi ali que Tupã guardou a cobra de fogo, que dorme enquanto o deus não decidir despertá-la novemente. Essa fenda é o lar de dois boitatás enormes, que estão em hibernação. Se despertarem (o mestre decide como), os monstros atacarão com muita ferocidade, queimando tudo em seu caminho, matando e destruindo todos os que estiverem à sua frente. Esse barranco fica bem próximo ao sopé da Serra da Lua, a poucos dias de viagem dos quilombos. E a bandeira de Jeremias Lobo vai seguir uma rota que passa ao largo da grande fenda.



Na Serra dos Urupês, há uma aldeia que estava sob o ataque de centenas de espíritos malignos, que causavam doenças, maldições, possessões e mortes. Os índios tentaram se mudar mas os espíritos malignos os seguiram. Desesperados, os índios enviaram guerreiros em todas as direções em busca de ajuda, pois o pajé, que havia sido possuído por um avasati, roubou o amuleto protetor da aldeia e se escondeu com ele na floresta, numa caverna onde habita uma andira, cães da meia-noite, mauaris e um anhangá (de nível avançado). Porém, nada impede que o mestre de jogo faça sua própria lista de criaturas, só aconselhamos que mantenha o anhangá, que é quem dá fama de maldita à caverna.

Essa ajuda chegou na forma de uma imagem santificada, uma representação de Santa Luzia vinda do Velho Mundo, que se perdeu num naufrágio ao ser transportada de Vila Nova para Porto de São Tomé e foi encontrada pelos índios numa praia deserta. Essa imagem abençoada tem afastado os espíritos, que agora mantém uma distância segura da aldeia. Os índios tratam a Santa com muita reverência, prestando-lhe homenagens e oferendas.

Enquanto isso, o colégio jesuítico de Vila Nova organiza desesperadas buscas para localizar a Santa, contratando aventureiros de todas as partes, prometendo régio pagamento. Uma boa oportunidade para um grupo se embrenhar na região próxima aos quilombos e iniciar suas aventuras por aquelas terras.

A Guerra entre os Urupês e o Quilombo Ilê-Angá

Os urupês são índios de índole neutra. Não costumam atacar a não ser quando provocados. Procuram sempre evitar a guerra, que acreditam não ser boa pois causa muitas mortes desnecessárias, e os mortos podem ser transformados em espíritos malignos e almas penadas. Seu povo ainda guarda a lembrança das sangrentas guerras contra os



iaraupês, que dividiram suas aldeias, espalharam seu povo pela terra e tomaram a vida de muitos e muitos de seus guerreiros, o orgulho da tribo. Isso torna os urupês índios que valorizam demais a paz.

Porém, quando seu território é invadido, os urupês não hesitam um instante em proteger seu povo dos invasores, recorrendo às armas para evitar uma guerra como as do passado.

Foi assim que aconteceu quando os caçadores urupês descobriram a aldeia dos negros, próxima ao igarapé onde capturavam antas e capivaras para alimentar toda a tribo. Com a presença dos negros, a caça se foi mais para dentro da floresta, para depois do quilombo, deixando os urupês muito irritados. Após observarem os negros com cuidado, achando ser possível uma solução pacífica, os urupês enviaram seu sinal de paz, uma flecha decorada com sinais de amizade, disparada para o centro da aldeia dos negros, avisando da chegada dos índios para fazerem a paz. Porém, pensando se tratar de um ataque, os quilombolas se armaram e massacraram os índios assim que os viram, começando uma sangrenta guerra que já dura alguns anos.

Na verdade, essa não é uma guerra aberta e constante. É mais um estado de guerra, onde a floresta é um campo de batalha em potencial, pois os dois lados estão sempre realizando incursões ao território do outro, levando a cabo ataques rápidos ou, em raros casos, batalhas mais longas e sangrentas.

Tendo descoberto o motivo do início da guerra através de prisioneiros, o Rei Ilê-Angá montou um grupo de escolta e se dirigiu à aldeia urupê mais próxima para negociar a paz. Foi recebido com uma emboscada na mata, na qual pereceram todos os seus acompanhantes, tendo o rei e seu conselheiro sido salvos por um grupo de aventureiros que explorava a mata à procura da imagem sagrada de Santa Luzia (talvez os personagens dos jogadores...).

Depois disso, a guerra voltou a se agravar, com as batalhas se sucedendo e muitos morrendo. Se os personagens chegarem ao Quilombo Ilê-Angá, será nesse ponto da guerra, onde índios e os quilombolas atacam sempre com muita ferocidade. Apesar dos dois lados saberem que a guerra não é o melhor caminho e que não há motivo para guerrearem, nada podem fazer, pois, por enquanto, não têm outra opção.

A Bandeira

Ninguém esperava que as fugas em massa provocadas e estimuladas pela existência dos Quilombos da Lua fossem ficar impunes. Desde que os negros começaram a fugir em grandes números dos engenhos e fazendas de todas as vilas da região, os senhores de terra, que pagaram, e caro, pelos seus escravos, começaram a procurar maneiras de reprimir as tentativas de fuga.



A primeira delas foi reforçar a segurança, contratando feitores mais capacitados, antigos guerreiros e bandeirantes sem emprego com o fim do bandeirantismo apresador. Esses homens rudes, vigiando e controlando os escravos na ponta da chibata, acabaram por diminuir o ímpeto dos fugitivos, é verdade, mas aumentaram e muito os maus tratos nas senzalas, o que fez com que os que quisessem fugir o quisessem cada vez mais.

Num segundo momento, era preciso mostrar aos escravos que não era possível escapar. Foi nessa época que cresceu a força dos capitães-do-mato, que, trazendo de volta os negros que tentavam escapar, mostravam, com castigos exemplares, o que aconteceria com os que tentassem fugir.

Mas, mesmo assim, os escravos continuavam fugindo e os quilombos continuavam crescendo. Porém, quando os fidalgos de Vila da Rainha souberam que um jesuíta havia visitado os Quilombos da Lua e teria feito um relatório muito positivo, começaram a ficar preocupados. Pois foram os jesuítas, com sua influência, que tornaram criminosa a escravidão indígena, forçando os fazendeiros a comprarem escravos negros por preços infinitamente maiores. Agora, será que os jesuítas não estariam querendo proibir também a escravidão negra?

Essa dúvida não poderia persistir. Os quilombos teriam que ser destruídos para que nada mudasse e os negros continuassem nas senzalas, como queriam os senhores de terra. E era preciso agir logo. Várias bandeiras de ataque foram então organizadas e subiram a Serra da Lua, sendo completamente massacradas pelos quilombolas.

Preocupados, os senhores de terra, os reinóis e os burocratas da Coroa Lusitana se reuniram e juntaram seus recursos para custear aquela que seria a maior expedição de guerra da história de Vila da Rainha. Liderada por Jeremias Lobo, um cruel e

sanguinário ex-caçador de índios, a bandeira foi formada por gente da pior qualidade. Bandidos cruéis, mercenários sem nenhum escrúpulo, rastreadores jaguaris e, secretamente, bruxos satanistas, sedentos de sangue para seus rituais malignos. Todos acompanhados de perto pelos capitães-do-mato mais cruéis e habilidosos. Uma expedição de extermínio, escolhida a dedo para destruir tudo sem deixar vestígios, para dar o maior exemplo possível de que o sonho de liberdade dos negros sempre irá terminar em pesadelo.

Fazem parte da bandeira personagens como o mulato Baltazar, o mais temido e respeitado capitão-do-mato da região, junto de sua companheira Anna Negra, uma bela e perversa mulher que só se veste de negro. Chico do Mato também se alistou nessa bandeira, trabalhando como um dos rastreadores, para se vingar do Rei Anantê. Porém, após o ataque ao Quilombo da Serra, Chico se revoltará com a crueldade e a violência dos bandeirantes e se unirá aos quilombolas.

Idéias de Campanha e de Aventuras.

Assim como não existe somente uma maneira de resolver as coisas num RPG, existem inúmeras maneiras de se criar uma campanha na região dos Quilombos da Lua. A sua campanha pode, por exemplo, se centrar no avanço da bandeira pela Serra da Lua e nas tentativas dos quilombolas de protegerem seus reinos, entrando em guerra ou realizando várias missões especiais contra os bandeirantes. Utilizando os diversos elementos presentes na Serra da Lua e seus arredores, você e seus jogadores terão material para muitas e muitas sessões de jogo.

E as opções são muitas. Quem sabe a batalha final possa ocorrer no Quilombo da Carranca, com a bandeira confusa e desorientada pela névoa e pelas ilusões das carrancas. Ou se Ilê-Angá fizer a paz com os urupês, ambos possam se unir contra a bandeira. Talvez os personagens possam acordar os dois boitatás e fazê-los atacar a bandeira, atraindo os brancos para a rota dos monstros. E talvez o mesmo estratagema funcione com os cupendogális do território iaraupê. Ou, quem sabe, nada disso funcione e você tenha idéias bem melhores. De qualquer modo, o importante é planejar com cuidado a sua campanha, preparando tudo, aventura por aventura, fazendo os elementos se juntarem aos poucos.

No começo, os personagens vão para aquela região à procura da imagem de Santa Luzia, encontrando-a e tendo que recuperar o amuleto protetor para trocá-lo pela Santa com os índios. O amuleto, é claro, estará perto do quilombo de Ilê-Angá, e eles conhecerão os quilombolas e poderão ajudar na paz com os índios.

Aí, chega um mensageiro avisando que o Quilombo da Serra foi destruído e Anantê convocou um Conselho de Guerra. É a chance para conhecerem os outros quilombos e para as histórias e intrigas entre os reis, rainhas e conselheiros virem à tona. Mas a bandeira se aproxima e é preciso pensar rápido...

Ou, então, tudo começa com os personagens encontrando o pequeno Damião e os bebês abandonados pelos bandeirantes e avisando Zabelê do ataque ao Quilombo da Serra. Daí, a campanha segue com a bandeira subindo a serra, destruindo tudo em seu caminho, mas também se enfraquecendo até a última batalha, no quilombo de Zumbi. Nesse meio-tempo, os personagens podem ir até o quilombo de Ilê-Anga numa missão para Zabelê , conhecerem o rei e voltarem para a batalha final. Aí, tudo pode estar indo mal até que aparecem os guerreiros de Ilê-Angá unidos aos urupês para virar o jogo. Zumbi, Ilê-Angá e Zabelê liderariam o exército quilombola numa batalha que os jogadores não podem perder.

Enfim, são tantas opções que é melhor deixá-las à sua escolha, não é mesmo?

Nota: todas as criaturas citadas neste capítulo estão descritas no livro *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, entre as páginas 100 e 110. As tribos indígenas se encontram entre as páginas 88 e 92.

Capítulo 4
CAPITÃO-DO-MATO

Muitos escravos pensam que todos os seus problemas terminarão quando finalmente conseguirem fugir da senzala e da opressão dos brancos. Porém, basta uma noite embrenhados nas florestas selvagens e místicas da Terra de Santa Cruz para que mudem radicalmente de idéia. Para falar a verdade, quando um escravo foge de seu cativeiro, seus problemas estão apenas começando. Animais selvagens, predadores que atacam como um raio, cobras venenosas, criaturas sobrenaturais, índios hostis e com poderes mágicos além da compreensão: tudo isso povoa o árduo caminho do escravo fugido até a segurança de um quilombo.

Porém, nenhum desses perigos e ameaças aterroriza tanto os negros fugidos quanto o momento em que eles percebem que seus rastros estão sendo seguidos. Quando se dão conta de que, no seu encalço, está o mais terrível e hábil de todos os seus inimigos, o capitão-do-mato.

Mistura de rastreador, caçador, soldado e guerreiro, os capitães-do-mato são figuras quase lendárias, devido à sua inacreditável habilidade de rastreamento e sua perseverança no cumprimento de sua missão: capturar e restituir aos seus legítimos donos os negros forros embrenhados nas matas.

Agora você vai conhecer um pouco mais sobre esse personagem controvertido e interessante. E vai saber como trazer à vida um desses temíveis caçadores para sua campanha de *O Desafio dos Bandeirantes*, seja para fazer figuração, para ser o personagem dos jogadores ou para se tornar o pior pesadelo deles, caso sejam negros fugidos.

Características

O capitão-do-mato é um caçador de escravos fugidos, atuando por contrato de um senhor de terras ou, em raros casos, da Câmara das vilas. Ele pode tanto trabalhar sozinho quanto em pequenos grupos. Geralmente, o capitão-do-mato é como um jagunço, um mercenário fora-da-lei, contratado para um serviço que irá cumprir, custe o que custar. Porém, em alguns casos, o governo das vilas ou cidades reconhece sua atividade e dá aos capitães-do-mato um certo poder de polícia, apesar deles atuarem sempre fora do sistema legal.

Pela própria característica do seu trabalho, o capitão-do-mato quase sempre terá de burlar a lei existente para cumprir seu contrato, agindo sem ética, moral ou compaixão, movido apenas pelo dever de honrar seu compromisso. Isso faz com que um tipo muito específico de aventureiro se candidate ao cargo: um sujeito rude, acostumado às desventuras da vida ao relento e das viagens por terrenos selvagens, que conhece muito bem os segredos e perigos da floresta, e que é treinado no uso de armas e na luta desarmada. Assim, muitos ladrões, rastreadores e guerreiros, antigos e experientes, integrantes de bandeiras, encontraram na ocupação de capitão-do-mato um uso muito lucrativo para suas habilidades entre uma grande expedição e outra, ou após abandonarem a vida de bandeirantes.

O Personagem

O capitão-do-mato é, na verdade, um tipo especial de rastreador. Sua criação seguirá, então, as regras de criação dos rastreadores, ou seja, gastando os 100 pontos de habilidades de carreira na lista de rastreador e os 50 pontos de habilidades gerais em outras listas, principalmente a lista de guerreiro (ver *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, parte I).

Quanto às raças permitidas, há algumas ressalvas a se fazer. É que, segundo as regras de *O Desafio dos Bandeirantes*, um rastreador só poderia



ser branco, índio ou mestiço. Aos negros e mulatos é vedada essa profissão. Na verdade, isso significa que negros e mulatos não podem gastar seus pontos de habilidades de carreira na lista de habilidades de rastreador, pois não têm, originalmente, as condições de aprenderem essas habilidades, por sua própria condição de escravos (mas é claro que o jogador pode adquirir as habilidades de rastreador com os pontos de habilidades gerais, por exemplo).

Com o capitão-do-mato ocorre o contrário. Historicamente, muitos mulatos, e até alguns negros alforriados, ocuparam o posto de capitães-do-mato, algo quase incompreensível, porém real. Assim, nesse caso, um negro ou mulato pode ser um rastreador.

A ênfase nas habilidades de carreira de um capitão-do-mato será nas habilidades de Seguir trilhas, Percepção, Conhecimento da mata, Técnicas de sobrevivência, Mover-se silenciosamente e Montar animais.

Com as habilidades gerais, o jogador irá individualizar seu capitão-do-mato, seguindo a lógica de sua raça, ocupação anterior, etc. Porém, nenhum capitão-do-mato pode deixar de ter as habilidades de Senso de orientação, Cultura negra e alguns pontos em Ocultismo (mitos e lendas), pois essas são essenciais à boa interpretação do personagem. Além delas, o jogador deve escolher suas habilidades de luta com armas, novamente seguindo a lógica e o bom senso. Geralmente, os capitães-do-mato usarão facões, facas, pistolas e, em alguns casos, escopetas. Poucos usarão espadas e pouquíssimos usarão machados. No caso de seu personagem ser índio ou mestiço, ele pode usar também o arco e flecha. Porém, nenhum capitão-do-mato que se preze (e que mereça pontos de experiência) pode deixar de usar um chicote como arma, já que a chibata era o principal castigo ministrado aos negros.

É claro que um personagem de outra profissão, como ladrão, bruxo ou guerreiro (e também alguns feiticeiros negros sedentos de vingança), pode se tornar

um capitão-do-mato. Para isso, o jogador gastará apenas os pontos de habilidades gerais na lista de rastreador.

Importante: o capitão-do-mato não é uma nova profissão dentro de *O Desafio dos Bandeirantes*. As profissões existentes ainda são somente as listadas no livro de regras. O capitão-do-mato é apenas uma especialização da profissão de rastreador (e, em alguns casos, de outras profissões), com o intuito de acrescentar um elemento novo às interpretaçoes e às histórias criadas pelos mestres e jogadores.

Exemplos de Capitães-do-mato

1) Baltazar: guerreiro/capitão-do-mato/mulato/ nível 8 (ver dados no capítulo Personagens Prontos)

Baltazar é um mulato forte como um touro, para quem todo o sofrimento por que passou na vida se deve à sua herança negra, que ele renegou. Com o tempo e a experiência, Baltazar passou a ser aceito na sociedade branca, trabalhando para grandes senhores de engenho e, ultimamente, para a Câmara da Vila da Rainha, que o contratou, e à sua equipe, devido às fugas de escravos cada vez mais constantes.

Baltazar é muito cruel e despótico, tratando seus subordinados com muito desdém e grosseria. Sua equipe consiste em dois índios jaguaris rastreadores (níveis 3 e 2), um guerreiro branco (nível 4) e uma bruxa (nível 7), Anna Negra, sua companheira inseparável, tão cruel e fria quanto ele.

Conhecido como Diabo Negro por sua perversidade e pelas roupas escuras, Baltazar possui vários itens mágicos, alguns deles roubados de antigas presas. Os principais são uma espada que faz +2 pontos de dano e um anel de amaldiçoar, presente de Anna Negra.

2) Anna Negra: bruxa/capitã-do-mato /branca/ nível 7 (ver dados no capítulo Personagens Prontos)

Bela e mortal como uma cobra coral, Anna Negra é uma mulher madura, de olhos azuis e cabelos negros como a noite. Seu sorriso sinistro e suas roupas negras compõem sua figura sombria.

Perversa e insana, Anna Negra controla a mente de todos os integrantes do grupo de Baltazar, sendo o próprio Baltazar apenas um peão, obedecendo todos os seus caprichos infernais.

Anna Negra não utiliza muitos itens mágicos, mas sempre carrega muitas poções mágicas e possui um amuleto com o qual conjura demônios, mulas-sem-cabeça e outras criaturas infernais para realizar seus propósitos malignos. O povo conta que Anna é filha do Diabo, de quem herdou toda a maldade, mas na verdade ela apenas fez um pacto com o senhor das trevas. Para recuperar sua alma, Anna Negra precisa dar ao Senhor das Trevas o coração e a cabeça de um rei. O que ela pretende cumprir após destruir os quilombos de Anantê.



Capítulo 5
REGRAS DE CAPOEIRA



A capoeira é uma mistura de dança, jogo e forma de combate corporal criada pelos negros escravos a partir de suas antigas tradições tribais. Historicamente, a capoeira evoluiu de diversas fontes, juntando os golpes e acrobacias de várias lutas rituais à música e à dança, utilizando-se de instrumentos musicais como o berimbau, os atabaques e os pandeiros.

A verdadeira origem da capoeira é bastante controversa, mas ela parece ter adquirido seu caráter atual de dança / luta quando os escravos passaram a disfarçar a luta sob a forma de passos de dança para fugir à proibição imposta pelos feitores e senhores de engenho.

Na verdade, numa abordagem rigidamente histórica, a capoeira não existiria em sua plenitude por volta de 1650, quando se passam as aventuras de *O Desafio dos Bandeirantes*. Porém, há diversos relatos (alguns quase mitológicos) sobre as habilidades de luta dos negros escravos e dos habitantes dos quilombos. Conta-se, inclusive, que Zumbi dos Palmares usava com muita destreza e eficiência os chutes e rasteiras, golpes característicos de um capoeirista. Além disso, toda a base que daria origem à capoeira que conhecemos hoje já existia em 1650. E como a Terra de Santa Cruz não é o nosso Brasil, mas apenas se inspira em seus mitos, lendas e histórias, o mestre de jogo, se quiser, pode ignorar a precisão histórica e utilizar a capoeira em suas aventuras, acrescentando um elemento muito importante e atraente da cultura do nosso povo à sua campanha e enriquecendo ainda mais os personagens, especialmente os da raça negra.

Nota: Se o mestre (e também os jogadores) não conhecem muito sobre a capoeira, aconselhamos que procurem assistir alguma roda de capoeira ou mesmo uma aula em qualquer academia. Não deve ser difícil encontrar um grupo de capoeira perto de sua casa. E essa vai ser, com certeza, uma experiência muito interessante que vai ajudar bastante na concepção dos personagens. Quem sabe você não acaba se animando a praticar essa bela arte marcial, 100% brasileira?

A Capoeira no Jogo

Um personagem pode aprender a capoeira em dois momentos diferentes: na hora da criação do personagem ou nas mudanças de nível (ver Aprendizado em *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, pág. 48). Para adquirir a habilidade com a capoeira, o jogador anota essa habilidade como Luta desarmada / Capoeira em sua ficha, e gasta os pontos como descrito no livro de regras, observando o seguinte:

1) A coisa mais importante em um RPG como *O Desafio dos Bandeirantes* é a interpretação dos personagens. E a interpretação (*Role-Playing*) começa com a criação de um personagem interessante e que, acima de tudo, faça sentido. Não permita que seus jogadores adquiram a habilidade com a capoeira sem uma explicação bastante razoável de como aprenderam essa arte marcial. Se o personagem, em algum momento de sua interpretação, ignorar ou contrariar essas razões, tire pontos de experiência e alerte-o para o que está errado.

2) Como a capoeira surgiu nas senzalas, consideramos que, no momento de criação do personagem, ela é exclusiva para os negros e mulatos. Personagens de outras raças não podem adquirir a habilidade com a capoeira de início, mas apenas nas mudanças de nível. Mesmo assim, é preciso uma explicação muito boa para alguém ensinar capoeira a um índio, mestiço ou homem branco.

3) Quando se aprende capoeira, automaticamente se aprende muito sobre a cultura negra (seus ritmos, canções, costumes, etc). Por isso, todos os personagens só podem aprender Capoeira após gastarem alguns pontos na habilidade Cultura Negra. Para os negros e mulatos, basta que possuam esta habilidade, nem que seja apenas com o nível mínimo (sabedoria mais um ponto). Para as demais raças, além de uma desculpa muito boa ("fui criado por um preto velho", "salvei a vida de um negro que me ensinou", etc.), o personagem precisará gastar 20 pontos em Cultura Negra, simbolizando o esforço que empreendeu para conhecer mais de perto essa nova cultura, ou representando tudo o que o personagem aprendeu naturalmente durante seu treinamento. Somente após esse passo o personagem poderá gastar seus pontos com a habilidade Luta desarmada / Capoeira. Os guerreiros gastam seus pontos de habilidade de carreira e as demais profisões adquirem a habilidade Luta desarmada / Capoeira como habilidade geral.

4) Vale também esclarecer que há muita diferença entre a habilidade Luta desarmada e a Luta desarmada / Capoeira. A Luta desarmada pura e simples representa a conhecida e pouco refinada briga de rua, com chutes, socos, chaves e estrangulamentos.

Porém, as duas habilidades são usadas da mesma maneira. Ou seja, um capoeirista usa as mesmas regras de combate da Luta desarmada simples (ver *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, pág. 65), variando apenas nas manobras de ataque e defesa (que serão mostradas adiante). Isto é, o jogador escolhe a manobra ou golpe, seguindo as indicações da tabela de manobras da Capoeira, que veremos a seguir.

As Manobras e Golpes da Capoeira

A capoeira se compõe de diversos elementos como:

- **ginga** (movimentação ritmada que confunde o adversário)
- **esquivas** (movimentos de defesa ou fuga dos golpes do oponente)
- **ataques** (golpes traumáticos como chutes ou cabeçadas)
- **rasteiras e tesouras** (golpes que desequilibram o adversário, tentando levá-lo ao solo)
- **sequências** (combinações de diversos golpes e esquivas sucessivos)
- **uso de armas** (navalhas, lâminas nos pés, facões e bastões nas mãos, etc.)

Vejamos agora, passo a passo, cada um desses elementos.

A) Ginga

A ginga se compõe de passos ritmados para um lado e para o outro, parecendo uma dança, mas que tem por objetivo envolver e distrair o oponente enquanto prepara todos os ataques e defesas. Esse é o momento em que o adversário não sabe o que esperar do capoeirista, que pode tanto atacar pelo alto como por baixo, ou se abaixar e atacar com um chute alto. A ginga é a base dos movimentos graciosos e ritmados da capoeira e, quando bem executada, é muito eficiente.

Para usar a ginga, o jogador declara sua intenção e rola 1d100 contra sua habilidade de Luta desarmada / Capoeira. A dificuldade para a tarefa é normal. Se obtiver sucesso, o capoeirista recebe um bônus de +5 pontos em qualquer ataque, defesa ou esquiva, simbolizando que o adversário está um pouco confuso com sua ginga.

Caso o adversário não possua a habilidade Luta desarmada / Capoeira, ou possua menos de 40 pontos de nível em Luta desarmada simples, o bônus pela ginga será de +10.

Uma vez que o personagem consiga a ginga, ela se mantém por todo o desenrolar do combate, a menos que o personagem pratique uma ação que não seja parte da capoeira (recarregar uma pistola, fazer um encanto, disparar uma flecha, etc.) ou sofra um dano qualquer. Nesses casos, o personagem perde a bonificação até fazer um novo teste de habilidade para conseguir novamente a ginga.

Caso um personagem não consiga o bônus da ginga numa rodada, isso significa que sua ginga não confundiu nem um pouco seu adversário, que se defenderá

normalmente de seu ataque. Nessa situação, o personagem pode tentar novamente, na próxima rodada, envolver o oponente na ginga e conseguir seu bônus.

Para fugir da ginga de um capoeirista, o personagem deve se deslocar para longe dele o bastante para não ser acertado por seus golpes. Além disso, um capoeirista precisa de espaço para realizar as manobras e os golpes da capoeira. Por isso, é impossível lutar capoeira em corredores estreitos, salas muito mobiliadas e outros locais com pouco espaço disponível. O mestre deve sempre estar atento para esse detalhe.

Ginga: ***rola 1d100 contra habilidade Luta desarmada / Capoeira***
Dificuldade: ***normal***
Efeito: ***+5 contra capoeiristas ou personagens com Luta desarmada acima de 40***
+10 contra não capoeiristas que não tenham Luta desarmada acima de 40

Exemplo: Bento tem 45 em Luta desarmada / Capoeira e começa a gingar na frente de um rastreador mestiço (que não tem habilidade de Luta desarmada). É uma tarefa normal e ele rola 32, obtendo sucesso. Agora, Bento tem +10 em seus ataques e defesas enquanto mantiver sua ginga.

B) Esquivas

Na capoeira existem dois tipos de esquivas: as próximas e as distantes. O primeiro tipo de esquiva é executado muito próximo ao adversário, livrando-se de seus ataques mas permanecendo em distância de combate corporal.

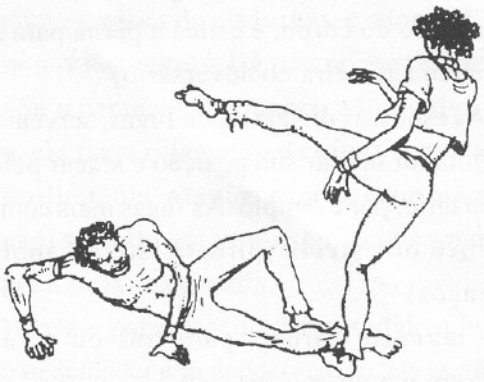
O outro tipo de esquiva (as distantes) termina com o capoeirista mais distante de seu atacante, sendo usada também para fugas rápidas do combate.

Entre as esquivas próximas, temos as seguintes:

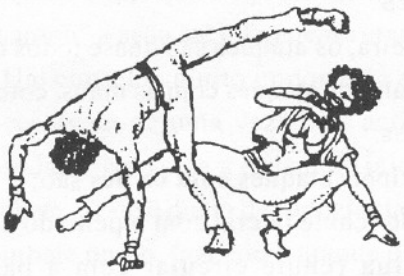
- **cocorinha** (lutador se agacha, ficando "de cócoras", para fugir do golpe)

- **resistência** (lutador se agacha para o lado, apoiando a mão no chão)

- **queda de quatro** (lutador cai para trás, apoiando as mãos no chão, por trás do corpo)



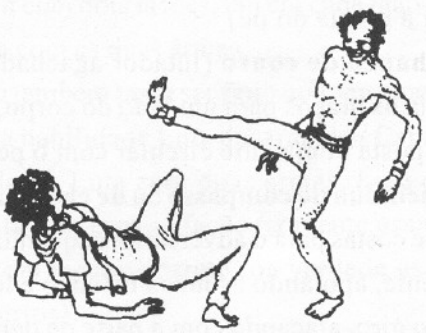
Negativa & Martelo



Meia-lua de compasso & Resistência



Armada & Cocorinha



Queda de quatro & Benção

- **negativa** (lutador se agacha, apoia a mão no chão, ao lado do corpo, e estica a perna para a frente, preparando a rasteira no adversário)

As esquivas distantes, ou fugas, servem também para o lutador mudar sua posição e atacar pelo flanco do adversário, por exemplo. As fugas mais comuns são:

- **Aú** ou **estrela** (pirueta lateral, apoiada nos dois braços)

- **macaco** (pirueta para trás ou para frente, apoiada em um ou dois braços)

- **mortal** (cambalhota no ar, sem o apoio dos braços).

C) Ataques

Na capoeira, os ataques são quase todos com os pés, existindo alguns ataques com as mãos, cotovelos, cabeça e joelhos.

Os principais ataques **com os pés** são:

- **martelo** (chute lateral com o peito do pé)

- **meia-lua** (chute circular com a parte de dentro do pé)

- **armada** (chute em rotação de 360°, com a parte externa do pé)

- **benção** (chute direto e frontal, com a planta do pé)

- **queixada** (chute circular com a parte externa do pé, sem a rotação da **armada**)

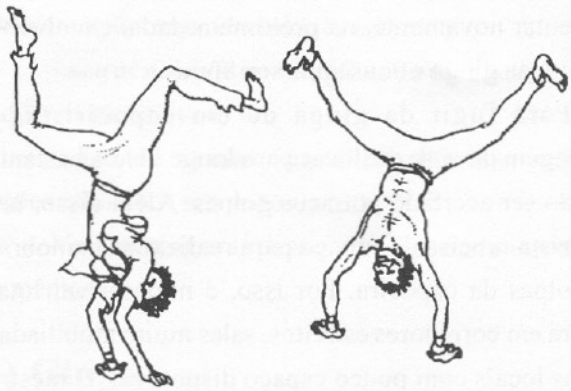
Há também ataques mais complexos com os pés, como por exemplo:

- **chapa** (lutador se agacha de costas para o adversário, apóia as mãos no chão e dá um coice para trás, com a planta do pé)

- **chapéu de couro** (lutador agachado rente ao chão apóia os braços para um lado do corpo, erguendo a perna oposta num chute circular com o peito do pé)

- **meia-lua de compasso** ou **de chão**(lutador gira, virando de costas para o adversário, enquanto se inclina para a frente, apoiando as mãos no chão e levantando a perna no giro, atacando com a parte de dentro do pé)

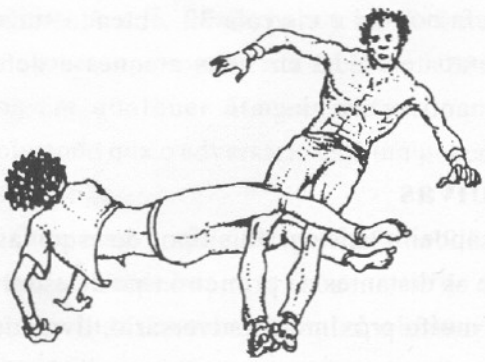
- **martelo-armada** (lutador executa o **martelo** e, ato contínuo, faz o giro executando a **armada** com a outra perna)



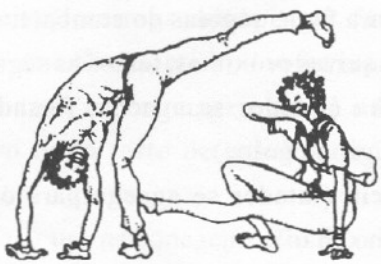
Rabo de arraia & Aú



Banda



Tesoura



Chapa & Negativa

- **rabo de arraia** (lutador se inclina para a frente, "plantando bananeira", e projeta a perna por cima do corpo, atacando com a planta do pé)

- **morcego** (lutador salta no ar e projeta as duas pernas no peito do oponente)

Outros ataques incluem: **cabeçada**; **cotovelada**; **joelhada** e **galopante** (tapa lateral com a mão fechada).

D) Rasteiras e Tesouras

As rasteiras são ataques que utilizam da surpresa e da malícia para desequilibrar e derrubar o oponente. Existem vários tipos de rasteiras na capoeira, como por exemplo:

- **rasteira simples** (puxando o pé de apoio do adversário)

- **banda** ("varrendo" com a perna os pés do adversário)

- **vingativa** (passando a perna por trás do corpo do adversário e fazendo uma alavanca, empurrando-o por sobre a perna)

- **arrastão** ou **boca-de-calça** (puxando os pés do adversário com as mãos, pela frente ou por trás do próprio corpo)

Aqui também se encaixam as tesouras, que tem por objetivo derrubar o oponente usando o recurso de trançar as pernas em volta de seu corpo, girando os quadris e forçando o adversário para o chão. As tesouras se dividem em :

- **tesoura baixa** (trançando as pernas em volta da perna ou do corpo do adversário)

. **tesoura voadora** (trançando os pés em volta do pescoço do oponente)

E) Sequências

Uma das maiores características da capoeira é a fluidez e continuidade dos movimentos, que se emendam uns nos outros o tempo todo. Assim, a esquiva prepara o golpe, que prepara a esquiva, que prepara um novo golpe.

Para representar isso no jogo, os jogadores devem observar as tabelas de ataques e esquivas (reunidas no final do capítulo) e coordenar suas ações na rodada, escolhendo esquivas e ataques que se encaixem uns nos outros. Há três opções nesse caso:

1) Se o personagem ganhou a iniciativa e ataca primeiro, ele faz o rolamento de ginga e, em seguida, pode escolher um ataque direto (que não exige preparação) seguido por uma esquiva que prepare seu golpe para a próxima rodada.

2) Caso o personagem tenha perdido a iniciativa (ele deve se defender e só depois atacar), ele escolhe uma esquiva que prepara o seu golpe e, na sua vez, ele ataca.

3) Uma outra opção seria o personagem que ganhou a iniciativa esperar pelo ataque do adversário, realizando uma esquiva que prepare o golpe escolhido. Nesse caso, ele "guardou" a ação até o momento mais adequado.

Um conselho muito importante para os mestres é que resolvam de uma vez só as ações da capoeira numa rodada. Não siga a ordem da iniciativa do resto do combate. Trate o duelo de capoeiristas como se fosse um combate único, fazendo o ataque de quem ganhou a iniciativa (contra a defesa de quem perdeu) e o ataque de quem perdeu a iniciativa (contra a defesa de quem ganhou) numa só sequência. Isso vai dar mais ritmo e dinamismo ao uso da capoeira em seu jogo.

F) Uso de Armas

Os capoeiristas também eram famosos por sua habilidade de lutar usando armas brancas como lâminas, navalhas, e facões, encaixando os golpes cortantes entre as esquivas, ataques e a ginga da capoeira. Além disso, existe o **maculelê**, um bailado de guerra onde os oponentes se efrentam com dois facões, um em cada mão, gingando e atacando com as duas armas.

Isso também pode ser feito no jogo, combinando-se o uso da habilidade Luta desarmada / Capoeira com as habilidades Luta com duas armas, Luta com faca/adaga, Luta com espada/facão (somente usando facão) ou Luta com tacape/porrete (na verdade usando dois bastões curtos).

Para atacar com uma das armas permitidas, o jogador declara sua intenção e ataca normalmente,

usando sua habilidade com aquela arma, porém somando ao seu ataque o bônus da ginga da capoeira.

No caso de usar duas armas, além de testar sua ginga, o jogador precisará realizar um teste de Luta com duas armas antes de atacar (ver Luta com duas armas em *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, pág. 21; e Regras de Combate, pág 61 a 66). É importante notar que a ginga do **maculelê** é um pouco diferente da ginga da capoeira. Portanto, um personagem não pode atacar com duas armas (ataque do maculelê) usando os golpes da capoeira. No entanto, as regras de ginga e os bônus são os mesmos para a capoeira e o **maculelê**.

Ou seja, para se usar o **maculelê**, primeiro o jogador rola a sua Luta desarmada / Capoeira (pra conseguir a ginga); depois, Luta com duas armas e, na hora do ataque, Luta com armas (com o acréscimo do bônus da ginga, caso tenha obtido sucesso no seu rolamento). Para se defender, pode ser utilizada a Esquiva ou Luta com armas (mais usada), levando em consideração o bônus da ginga.

TABELA DE GOLPES E MANOBRAS

ATAQUES	DIFICULD.	DANO	PREPARAÇÃO	EFEITO NO OPONENTE
Martelo	- 5	1d6+1	nenhuma	só o dano
Meia-lua	- 5	1d6+1	nenhuma	só o dano
Benção	- 5	1d6+1	nenhuma	cai (teste de Destreza difícil)
Queixada	- 5	1d6+1	nenhuma	só o dano
Armada	- 10	1d6+2	passo e giro de costas	só o dano
Chapa	- 10	1d6	**cocorinha** de costas	recua (teste de Força difícil)
Meia-lua de chão	- 10	1d6+2	**negativa** e virar de costas	só o dano
Martelo-Armada	- 20	1d6+4	ganhar iniciativa e não esquivar	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Chapéu de couro	- 15	1d6+1	**cocorinha/negativa/resistência**	só o dano
Rabo de arraia	- 15	1d6-1	plantar bananeira	só o dano
Morcego	- 10	1d6	salto no ar	recua (teste de Força quase impossível)
Cabeçada	- 5	1d6-2	nenhuma	só o dano
Cotovelada	- 5	1d6	nenhuma	só o dano
Joelhada	normal	1d6-2	nenhuma	só o dano
Galopante	normal	1d6-1	nenhuma	só o dano

RASTEIRAS	DIFICULDADE	PREPARAÇÃO	EFEITO NO OPONENTE
Rasteira	- 5	**negativa / resistência**	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Banda	- 5	nenhuma	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Vingativa	- 10	passo por trás do adversário	cai (teste de Destreza quase impossível)
Arrastão	- 5	agarrar joelhos	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Boca de calça	- 5	agarrar tornozelos	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Tesoura baixa	- 5	**negativa**	perde o ataque (teste de Destreza difícil)
Tesoura voadora	- 15	salto no ar	cai (teste de Destreza quase impossível)

ESQUIVAS	DIFICULDADE	TIPO
Cocorinha	normal	próxima
Resistência	normal	próxima
Negativa	normal	próxima
Queda de quatro	normal	próxima
Aú	+ 5	distante
Macaco	+ 5	distante
Mortal	+ 5	distante

Exemplo: dois capoeiristas do quilombo de Zabelê, Tiza (40 de capoeira e 35 de esquiva) e Juma (37 de capoeira e 37 de esquiva) se enfrentam por diversão.

Tiza já tem 3 pontos de vantagem (40 - 37 = 3).

Antes de começar a rodada, os dois rolam 1d100 e Tiza tira 23, conseguindo a **ginga** (que dá +5 pontos de bonificação), enquanto Juma tira 67, ficando sem a bonificação. Sua **ginga** não está confundindo Tiza, que agora tem uma vantagem de 8 pontos (3 + 5 = 8).

Tiza ganha a iniciativa e ataca primeiro.

Ela escolhe atacar com a **benção**. Consultando a tabela, o jogador vê que não é necessária nenhuma preparação e a dificuldade é -5 no ataque. Ela tem, então, 3 pontos de vantagem (8 - 5 = 3).

Tiza rola 1d20 e tira 10, totalizando 13.

Como Juma perdeu a iniciativa, ele escolhe uma esquiva que prepare seu ataque. O jogador consulta a tabela e se decide por uma **negativa** que prepare uma **meia-lua de compasso**.

Ele rola 1d20 e tira 14, se esquivando na **negativa** quando Tiza ataca (ver a ilustração da capa).

Chegou a hora de Juma atacar. Sua habilidade em capoeira é 37, contra 35 da esquiva de Tiza (2 de vantagem). Só que Tiza tem +5 da ginga, o que eleva sua esquiva para 40, totalizando 3 de desvantagem no ataque de Juma. E Tiza escolhe se esquivar na **resistência** (preparando um **chapéu de couro** para o seu ataque na próxima rodada).

Juma ataca e tira 16.

Tiza precisa de 13 ou mais (16 - 3 = 13). Ela tira 7 e é atingida, sofrendo o dano e perdendo a ginga.

O dano da meia lua de compasso é 1d6+2, dano de impacto. Rolando o d6, Juma tira 4, totalizando 6 de dano.

Fim da rodada. Na próxima rodada, Tiza rola novamente a ginga, assim como Juma.



Capítulo 6

PERSONAGENS PRONTOS

Rei Anantê (nível 15)

ATRIBUTOS			
Força	18	Sabedoria	15
Destreza	16	Carisma	16
Resistência	18	Sorte	06
Inteligência	15	Resistência à magia*	55
HABILIDADES			
Esquiva	82	Percepção	78
Luta desarmada/Capoeira	78	Diplomacia/Persuasão	56
Luta faca/adaga	81	Escalar	60
Luta espada/facão	81	Nadar	40
Luta lança/azagaia	79	Ocultismo	35
Luta com duas armas	48	Caça e pesca	25
Cultura negra	65	Correr	51
Idiomas negros	60	Reparar armas	30

**Resistência à magia e Poder mágico, para melhor organização, se encontram entre os atributos.*



Anantê

Guerreiro do quilombo (nível médio 3/máx.6)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	12
Destreza	15	Carisma	13
Resistência	18	Sorte	02
Inteligência	11	Resistência à magia	34
HABILIDADES*			
Esquiva	55	Cultura negra	31
Luta desarmada/Capoeira	55	Reparar armas	17
Luta com duas armas	35	Detectar armadilha	17
Luta faca/adaga	45	Escalar	19
Luta espada/facão	55	Nadar	19
Luta lança/azagaia	35	Caça e pesca	16
Mover-se silenciosamente	25	Correr	20
Ataque surpresa	20	Percepção	33

** Sempre apresentados no nível médio.*

Rainha Nuala (nível 15)

ATRIBUTOS					
Força	12	Inteligência	16	Sorte	05
Destreza	16	Sabedoria	18	Resistência à magia	60
Resistência	17	Carisma	16	Poder mágico	114
HABILIDADES					
Esquiva	55	Cultura negra	66	Diplomacia/Persuasão	36
Luta desarmada/Capoeira	35	Idiomas negros	38	Percepção	60
Luta faca/adaga	35	Ocultismo	58	Ervas e plantas/Remédios	60
ENCANTOS					
Comunicação	28	Aura	48	Desviar ataques	43
Medo	43	Abençoar	65	Detectar magia	38
Luz Divina	60	Percepção de inimigos	33	Aterrorizar animais	33
Voar com os ventos	43	Cura	60	Criar nevoeiro	28
Camuflagem	48	Axé	53	Controlar répteis	33
Respirar sob as águas	38	Força de Ogum	60	Relâmpago	60
Adivinhação	43	Escudo de força	53	Machado certeiro	53



Nuala

Babalorixá (nível médio 5 / nível máximo 10)

ATRIBUTOS					
Força	13	Inteligência	15	Sorte	04
Destreza	15	Sabedoria	18	Resistência à magia	38
Resistência	15	Carisma	14	Poder mágico	57
HABILIDADES					
Esquiva	45	Cultura negra	58	Idiomas negros	23
Luta faca/adaga	25	Ervas e plantas/Veneno	23	Percepção	35
Ocultismo	23	Ervas e plantas/Remédios	33	Luta desarmada/Capoeira	20
ENCANTOS					
230 pontos para distribuir livremente entre os encantos, podendo atingir, no máximo, 69 pontos em um encanto.					

Quilombola (nível 1 a 3)

ATRIBUTOS					
Força	11	Inteligência	10	Sorte	03
Destreza	10	Sabedoria	10	Resistência à magia	23
Resistência	11	Carisma	10		
HABILIDADES					
Esquiva	30	Reparar couro	30	Caça e pesca	25
Luta tacape/porrete	25	Cultura negra	30	Agricultura*	30
Luta desarmada/Capoeira	25	Percepção	30	Artesanato*	25

**Estas habilidades não se encontram no livro básico, mas não há dúvidas para que servem.*



Quilombola



Zumbi

Zumbi (nível 12)

ATRIBUTOS			
Força	16	Sabedoria	13
Destreza	16	Carisma	16
Resistência	17	Sorte	05
Inteligência	14	Resistência à magia	50
HABILIDADES			
Esquiva	78	Diplomacia/Persuasão	51
Luta desarmada/Capoeira	73	Ocultismo	20
Luta faca/adaga	65	Cultura negra	55
Luta espada/facão	75	Idiomas negros	39
Luta lança/azagaia	73	Escalar	44
Percepção	72	Nadar	50
Luta com duas armas	65	Caça e pesca	30
Correr	45	Técnicas de sobrevivência	25

Rastreador do quilombo (nível médio 3/máx.5)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	15
Destreza	16	Carisma	13
Resistência	17	Sorte	04
Inteligência	13	Resistência à magia	35
HABILIDADES			
Esquiva	50	Preparar armadilhas	35
Luta desarmada/Capoeira	30	Detectar armadilhas	21
Luta espada/facão	43	Conhecimento da mata	20
Luta faca/adaga	35	Cultura negra	35
Mover-se silenciosamente	35	Técnicas de sobrevivência	20
Seguir trilhas	45	Senso de orientação	18
Percepção	48	Manuseio de veneno	20
Ocultismo	20	Ervas e plantas/Remédios	24
Nadar	18	Caça e pesca	23

Chico do Mato (nível 15)

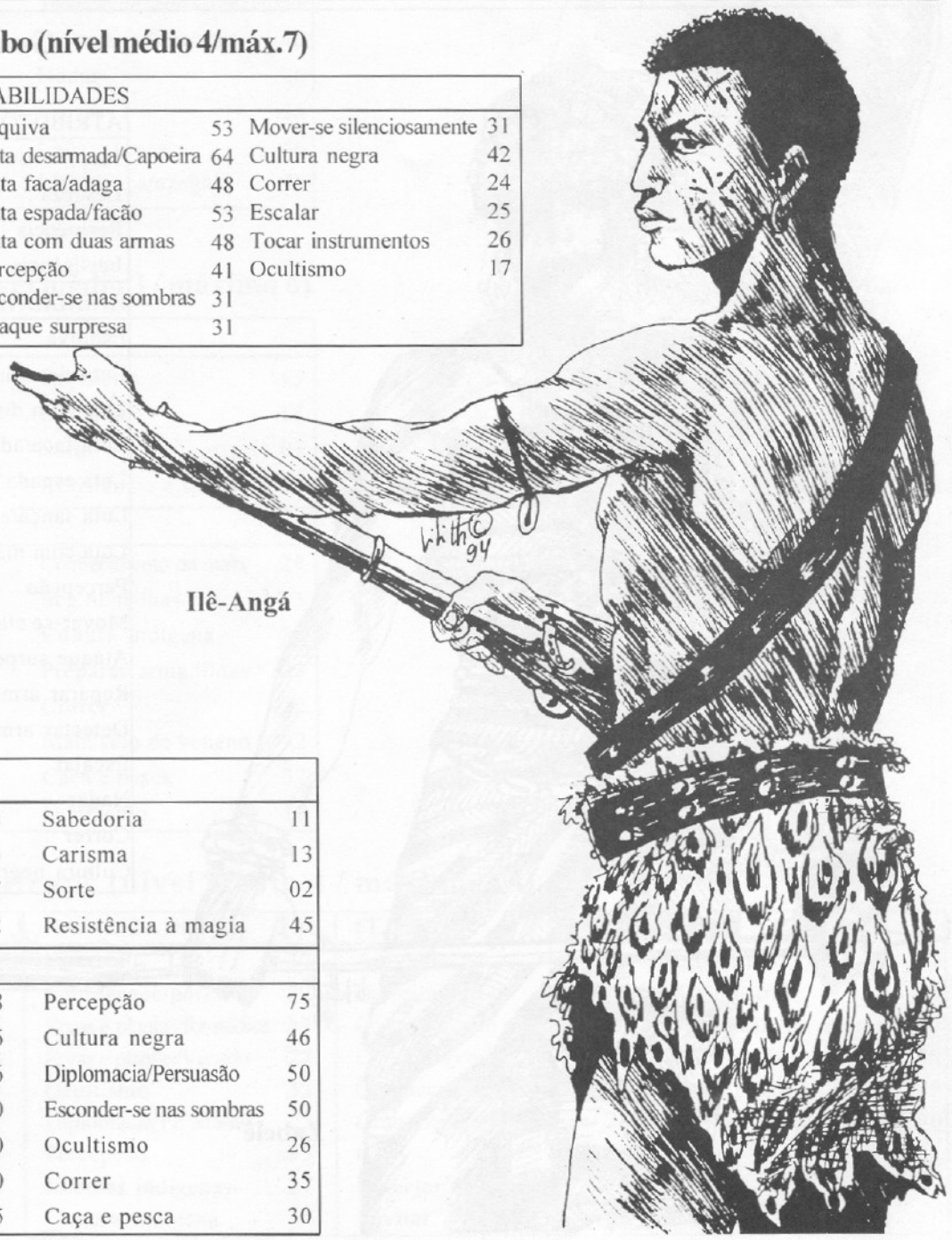
ATRIBUTOS		HABILIDADES					
Força	14	Esquiva	73	Percepção	70	Nadar	38
Destreza	18	Luta arco e flecha	73	Cultura indígena	47	Escalar	38
Resistência	17	Luta espada/facão	78	Seguir trilhas	65	Senso de orientação	35
Inteligência	14	Luta pistola/garrucha	73	Preparar armadilhas	37	Mover-se silenciosamente	50
Sabedoria	17	Luta escopeta/mosquete	76	Manuseio de veneno	38	Técnicas de sobrevivência	52
Carisma	14	Luta faca/adaga	50	Idioma indígena	37	Ocultismo	43
Sorte	05	Luta desarmada	60	Conhecimento da mata	52	Cultura negra	32
Resistência à magia	50	Luta com duas armas	38	Ervas e plantas/Remédios	37	Correr	32

Ilê-Angá (nível 12)

ATRIBUTOS		HABILIDADES					
Força	17	Esquiva	79	Cultura negra	45	Luta zarabatana	28
Destreza	16	Luta desarmada/Capoeira	80	Idiomas negros	25	Manuseio de veneno	24
Resistência	18	Luta espada/facão	75	Conhecimento da mata	37	Técnicas de camuflagem	28
Inteligência	14	Luta faca/adaga	70	Seguir trilhas	45	Ocultismo	22
Sabedoria	15	Luta arco e flecha	68	Cultura indígena	30	Técnicas de sobrevivência	30
Carisma	15	Luta com duas armas	70	Nadar	24	Caça e pesca	25
Sorte	04	Luta escopeta/mosquete	62	Escalar	24		
Resistência à magia	48	Percepção	73	Preparar armadilhas	30		

Capoeirista do quilombo (nível médio 4/máx.7)

ATRIBUTOS		HABILIDADES			
Força	18	Esquiva	53	Mover-se silenciosamente	31
Destreza	16	Luta desarmada/Capoeira	64	Cultura negra	42
Resistência	17	Luta faca/adaga	48	Correr	24
Inteligência	11	Luta espada/facão	53	Escalar	25
Sabedoria	12	Luta com duas armas	48	Tocar instrumentos	26
Carisma	13	Percepção	41	Ocultismo	17
Sorte	02	Esconder-se nas sombras	31		
Resistência à magia	34	Ataque surpresa	31		



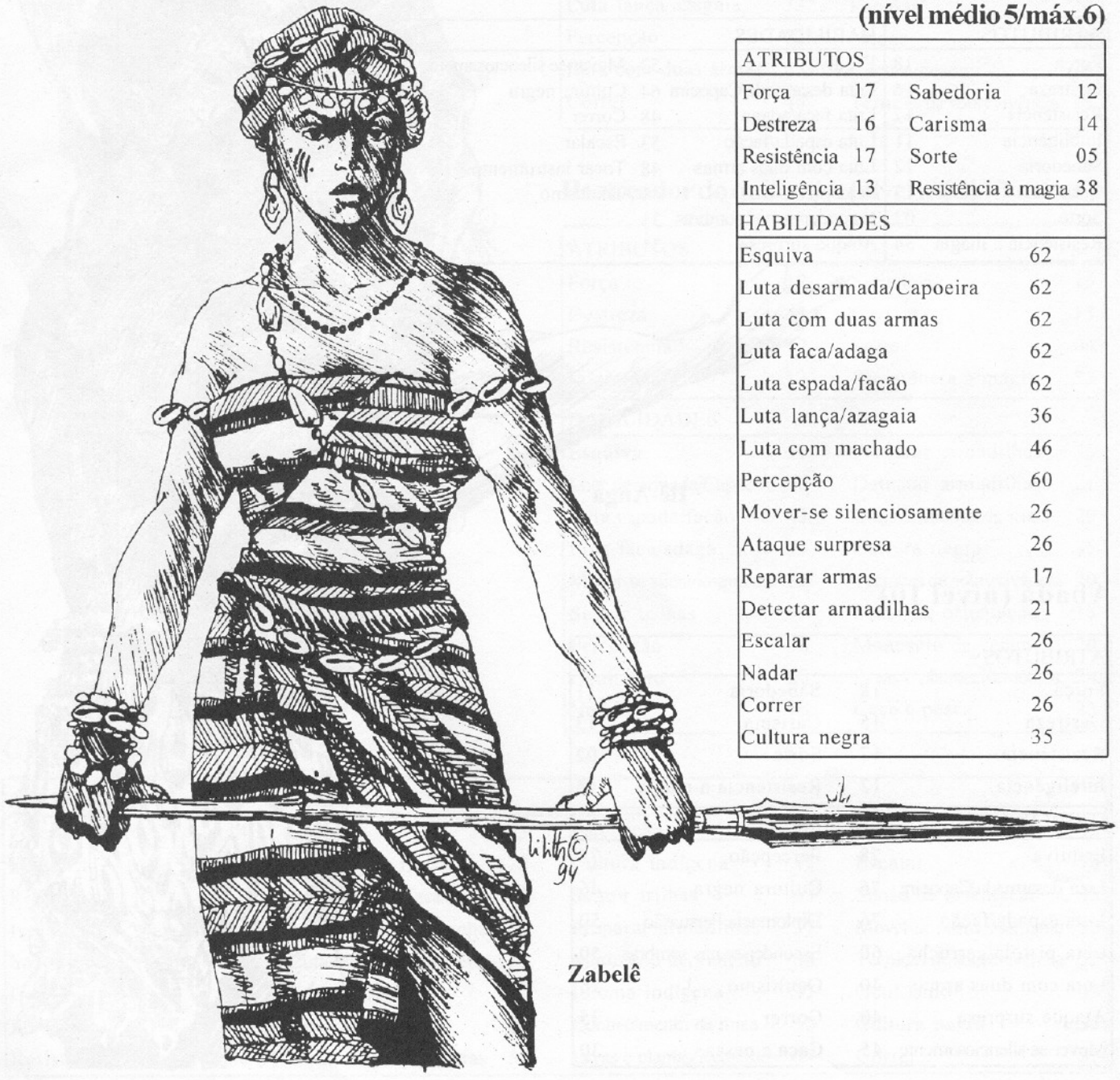
Ilê-Angá

Abadá (nível 10)

ATRIBUTOS			
Força	18	Sabedoria	11
Destreza	15	Carisma	13
Resistência	17	Sorte	02
Inteligência	12	Resistência à magia	45
HABILIDADES			
Esquiva	78	Percepção	75
Luta desarmada/Capoeira	76	Cultura negra	46
Luta espada/facão	76	Diplomacia/Persuasão	50
Luta pistola/garrucha	60	Esconder-se nas sombras	50
Luta com duas armas	40	Ocultismo	26
Ataque surpresa	40	Correr	35
Mover-se silenciosamente	45	Caça e pesca	30

Zabelê (nível 12)

ATRIBUTOS		HABILIDADES					
Força	18	Esquiva	82	Cultura negra	55	Conhecimento da mata	18
Destreza	16	Luta desarmada/Capoeira	84	Idiomas negros	28	Técnicas de sobrevivência	18
Resistência	18	Luta com duas armas	74	Nadar	28	Caça e pesca	18
Inteligência	13	Luta faca/adaga	72	Treinar animais	35	Seguir trilhas	16
Sabedoria	15	Luta espada/facão	78	Correr	37	Preparar armadilhas	17
Carisma	16	Luta lança/azagaia	65	Ocultismo	30	Manuseio de veneno	17
Sorte	02	Percepção	73	Diplomacia/Persuasão	40		
Resistência à magia	50	Ataque surpresa	40	Mover-se silenciosamente	58		



Zabelê

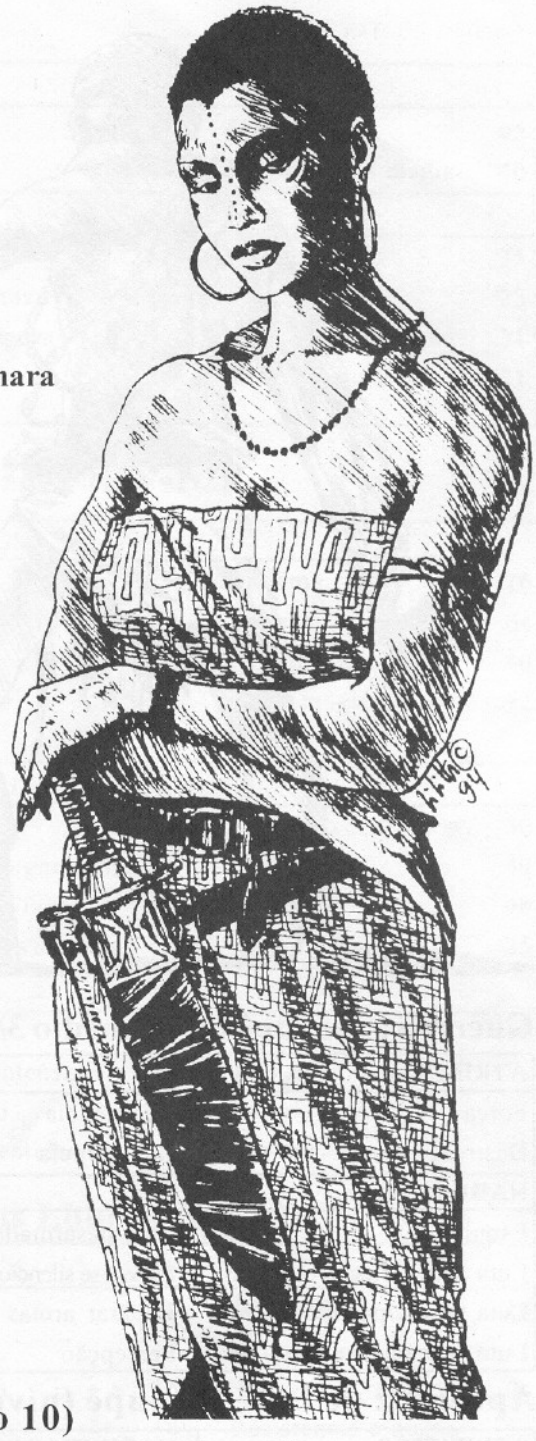
Guarda de Elite de Zabelê (nível médio 5/máx.6)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	12
Destreza	16	Carisma	14
Resistência	17	Sorte	05
Inteligência	13	Resistência à magia	38

HABILIDADES	
Esquiva	62
Luta desarmada/Capoeira	62
Luta com duas armas	62
Luta faca/adaga	62
Luta espada/facão	62
Luta lança/azagaia	36
Luta com machado	46
Percepção	60
Mover-se silenciosamente	26
Ataque surpresa	26
Reparar armas	17
Detectar armadilhas	21
Escalar	26
Nadar	26
Correr	26
Cultura negra	35

Samara (nível 8)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	13
Destreza	16	Carisma	15
Resistência	17	Sorte	02
Inteligência	15	Resistência à magia	40
HABILIDADES			
Esquiva	65	Cultura negra	43
Luta desarmada/Capoeira	70	Ocultismo	23
Luta faca/adaga	65	Técnicas de sobrevivência	33
Luta espada/facão	65	Diplomacia/Persuasão	40
Luta com duas armas	46	Nadar	26
Percepção	62	Correr	26
Ataque surpresa	36	Caça e pesca	46
Mover-se silenciosamente	36	Luta lança/azagaia	46



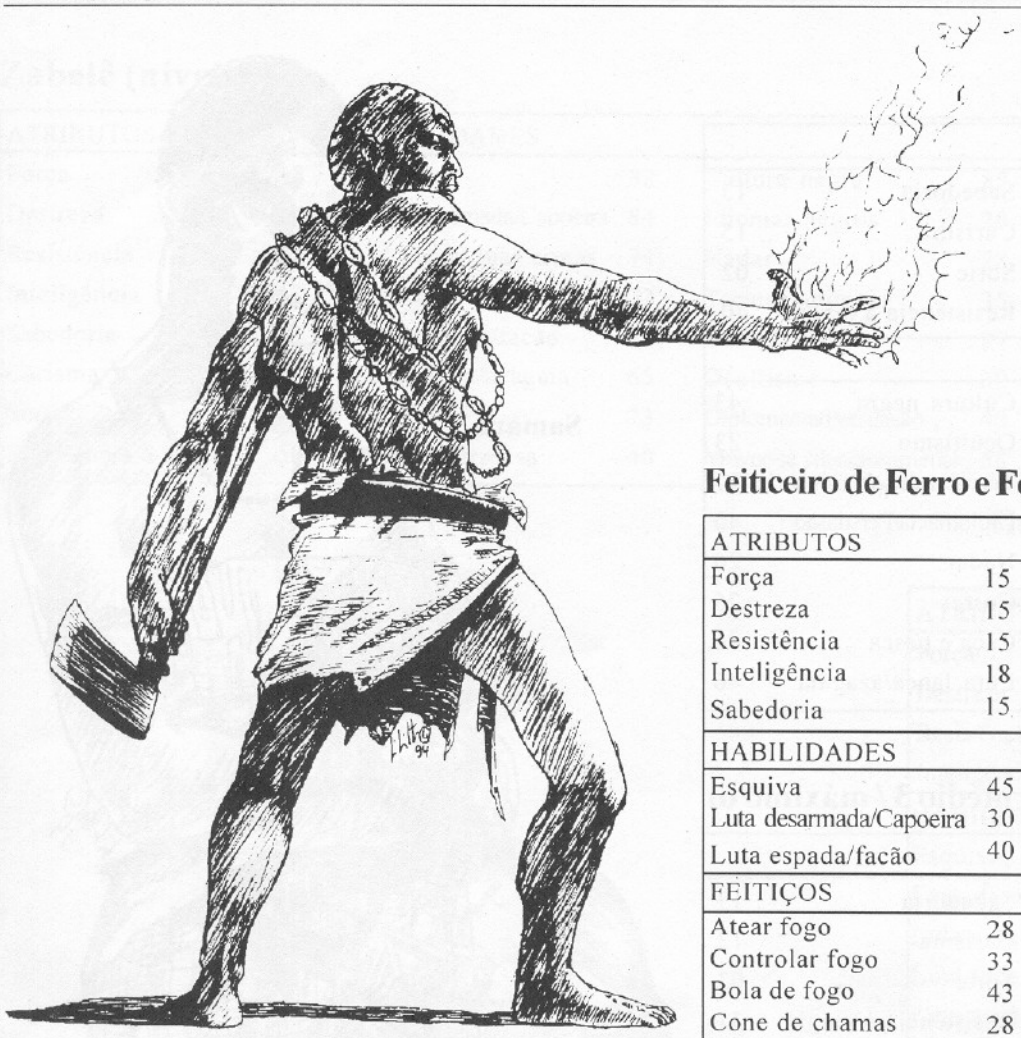
Samara

Guerreiro Urupê (nível médio 3 / máximo 6)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	13
Destreza	17	Carisma	12
Resistência	14	Sorte	03
Inteligência	13	Resistência à magia	31
HABILIDADES			
Esquiva	47	Conhecimento da mata	28
Luta arco e flecha	47	Seguir trilhas	23
Luta tacape/porrete	47	Cultura indígena	33
Luta lança/azagaia	47	Preparar armadilhas	23
Percepção	43	Correr	22
Mover-se silenciosamente	22	Manuseio de veneno	32
Luta desarmada	27	Caça e pesca	32
Reparar armas	23	Ocultismo	18

Aprendiz de Pajé Urupê (nível médio 4 / máximo 10)

ATRIBUTOS		HABILIDADES		FEITIÇOS			
Força	11	Esquiva	37	Adivinhação	22	Exorcismo	40
Destreza	17	Luta tacape/porrete	27	Barreira astral	26	Visão astral	28
Resistência	15	Ervas e plantas/Remédios	33	Comunhão com a floresta	24	Elo mental com animais	20
Inteligência	18	Ervas e plantas/Veneno	27	Camuflagem	26	Metamorfose	38
Sabedoria	17	Ocultismo	33	Comunicar-se com animais	25	Relâmpago	45
Carisma	15	Diplomacia/Persuasão	25	Criar ilusão	28	Remover feitiços/encantos	40
Sorte	04	Percepção	33	Cura	45		
Resistência à magia	38	Idiomas indígenas	27	Detectar magia	25		
Poder mágico	53	Cultura indígena	44	Levitar	25		



Feiticeiro de Ferro e Fogo (nível médio 3/máx.6)

ATRIBUTOS			
Força	15	Carisma	14
Destreza	15	Sorte	04
Resistência	15	Resistência à magia	36
Inteligência	18	Poder mágico	45
Sabedoria	15		
HABILIDADES			
Esquiva	45	Percepção	38
Luta desarmada/Capoeira	30	Ocultismo	25
Luta espada/facão	40	Cultura negra	35
FEITIÇOS			
Atear fogo	28	Punho de ferro	33
Controlar fogo	33	Pele de ferro	38
Bola de fogo	43	Controlar metal	33
Cone de chamas	28	Desviar ataques	33
Lâmina de fogo	33	Detectar magia	28

Guerreiro Iaraupê (nível médio 3/máx. 6)

ATRIBUTOS							
Força	17	Resistência	16	Sabedoria	14	Sorte	02
Destreza	16	Inteligência	12	Carisma	12	Resistência à magia	33
HABILIDADES							
Esquiva	51	Luta desarmada	26	Conhecimento da mata	24	Ervas e plantas/Veneno	19
Luta arco e flecha	46	Mover-se silenciosamente	21	Seguir trilhas	19	Caça e pesca	26
Luta tacape/porrete	56	Reparar armas	24	Cultura indígena	34	Ocultismo	24
Luta lança/azagaia	46	Percepção	32	Nadar	26	Manuseio de veneno	26

Aprendiz de Pajé Iaraupê (nível médio 4 / máximo 10)

ATRIBUTOS		HABILIDADES		FEITIÇOS			
Força	14	Esquiva	36	Adivinhação	20	Dardos de pedra	42
Destreza	16	Luta tacape/porrete	32	Barreira astral	26	Desviar ataques	38
Resistência	16	Ervas e plantas/Remédios	25	Comunicar-se com animais	20	Detectar magia	20
Inteligência	16	Ervas e plantas/Veneno	25	Conjurar animais	20	Exorcismo	26
Sabedoria	15	Ocultismo	31	Controlar animais	20	Metamorfose	32
Carisma	15	Percepção	36	Controlar água	26	Remover encantos/feitiços	26
Sorte	03	Cultura indígena	41	Criar ilusão	26	Respirar sob as águas	26
Resistência à Magia	37	Nadar	20	Criar nevoeiro	20	Viagem astral	26
Poder mágico	50	Diplomacia/Persuasão	25	Cura	36	Visão astral	26

Baltazar (nível 8)

ATRIBUTOS							
Força	18	Resistência	17	Sabedoria	15	Sorte	05
Destreza	16	Inteligência	11	Carisma	11	Resistência à magia	40
HABILIDADES							
Esquiva	60	Luta pistola/garrucha	65	Conhecimanto da mata	35	Cultura negra	35
Luta desarmada	56	Luta com chicote	58	Seguir trilhas	60	Ocultismo	25
Luta mosquete/escopeta	65	Luta faca/adaga	40	Cultura indígena	30	Senso de orientação	31
Luta espada/facão	65	Percepção	60	Montar animais	31	Detectar armadilha	31



Baltazar

Anna Negra (nível 7)

ATRIBUTOS			
Força	12	Carisma	16
Destreza	17	Sorte	04
Resistência	13	Resistência à magia	40
Inteligência	18	Poder mágico	72
Sabedoria	15		
HABILIDADES			
Esquiva	45	Ervas e plantas/Veneno	30
Luta pistola/garrucha	35	Ocultismo	40
Luta espada/facão	35	Percepção	48
Ervas e plantas/Remédios	46	Ler e escrever	25
FEITIÇOS			
Amaldiçoar	48	Mau olhado	48
Criar dor intensa	48	Trevas	38
Conjuração	38	Controlar mentes	64
Controlar entidades	58	Desviar ataques	48

Jeremias Lobo (nível 15)

ATRIBUTOS			
Força	16	Sabedoria	14
Destreza	17	Carisma	15
Resistência	16	Sorte	05
Inteligência	14	Resistência à magia	52
HABILIDADES			
Esquiva	84	Caça e pesca	47
Luta pistola/garrucha	81	Conhecimento da mata	45
Luta mosquete/escopeta	84	Diplomacia/Persuasão	35
Luta espada/facão	87	Navegação terrestre	34
Luta com duas armas	65	Mover-se silenciosamente	57
Luta desarmada	80	Reparar couro	34
Percepção	80	Montar animais	37
Ataque surpresa	60	Técnicas de sobrevivência	34

Ozenga (nível 10)

ATRIBUTOS			
Força	16	Sabedoria	16
Destreza	16	Carisma	14
Resistência	16	Sorte	02
Inteligência	13	Resistência à magia	45
HABILIDADES			
Esquiva	70	Ocultismo	26
Luta desarmada/Capoeira	70	Cultura negra	55
Luta faca/adaga	46	Agricultura	54
Luta espada/facão	70	Idiomas negros	36
Luta com duas armas	46	Escalar	36
Percepção	70	Caça e pesca	36
Luta com machado	56	Comércio/Negociação	55
Diplomacia/Persuasão	56	Conhecimento da mata	46

Ketu (nível 12)

ATRIBUTOS			
Força	17	Sabedoria	14
Destreza	16	Carisma	15
Resistência	18	Sorte	04
Inteligência	15	Resistência à magia	46
HABILIDADES			
Esquiva	73	Cultura negra	60
Luta desarmada/Capoeira	70	Idiomas negros	60
Luta faca/adaga	65	Ocultismo	38
Luta espada/facão	75	Nadar	36
Luta lança/azagaia	70	Escalar	36
Luta com duas armas	60	Caça e pesca	46
Percepção	73	Reparar armas	34
Diplomacia/Persuasão	63	Manuseio de veneno	36

Lumiar (nível 5)

ATRIBUTOS		HABILIDADES				ENCANTOS	
Força	10	Esquiva	36	Agricultura	27	Andar sobre as águas	52
Destreza	16	Cultura negra	42	Artesanato	26	Criar nevoeiro	37
Resistência	14	Idiomas negros	27	Caça e pesca	19	Cura	47
Inteligência	15	Diplomacia/Persuasão	25	Reparar couro	19	Axé	42
Sabedoria	17	Percepção	25	Nadar	26	Adivinhação	35
Carisma	15	Ocultismo	22	Escalar	19	Aura	37
Sorte	04	Ervas e plantas/Remédios	32	Conhecimento da mata	22	Luz Divina	39
Resistência à magia	36	Ervas e plantas/Veneno	27	Técnicas de sobrevivência	21	Abençoar	37
Poder mágico	53	Luta desarmada/Capoeira	26	Tocar instrumentos	18	Detectar magia	27

Oxanã (nível 8)

ATRIBUTOS					
Força	13	Inteligência	16	Sorte	02
Destreza	16	Sabedoria	17	Resistência à magia	45
Resistência	15	Carisma	15	Poder mágico	75
HABILIDADES					
Esquiva	46	Idiomas negros	28	Ervas e plantas/Remédios	47
Ocultismo	27	Percepção	46	Ervas e plantas/Veneno	37
Cultura negra	63	Luta desarmada/Capoeira	36	Diplomacia/Persuasão	36
ENCANTOS					
Cura	64	Comunicação	28	Aura	37
Axé	64	Voar com os ventos	37	Detectar magia	37
Luz Divina	62	Adivinhação	47	Relâmpago	57

Outros Personagens (profissão/nível)

Dandara (guerreira nível 5)

Ulanga (guerreiro nível 12)

Mantuna (ferro e fogo nível 13)

Karuné (sacerdote nível 13)

Daomé (sacerdote nível 13)

Marabô (sacerdote nível 11)

Kelé-Oru (sacerdote nível 10)

Exira (sacerdotiza nível 10)

Ojê (guerreiro nível 2)

Ogãs (nível médio 10/máx.13)

BIBLIOGRAFIA

ABC dos Orixás - *Carlos Araújo*. Nórdica. Rio de Janeiro, 1993

Capoeira, os fundamentos da malícia - *Nestor Capoeira*. Record. Rio de Janeiro, 1992.

Contos e Lendas da África - *Margret Carey*. Série Prisma, Edições Melhoramentos. 1970.

Deuses da África e do Brasil - *Sangirardi Jr.* Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 1988.

Os Candomblés Antigos do Rio de Janeiro - *Agenor Miranda Rocha*. Faculdade da Cidade / Topbooks. Rio de Janeiro, 1994.

Palmares - *Luiz Galdino*. Coleção *O Cotidiano da História*, Editora Ática. São Paulo, 1993.

Religiões Negras e Negros Bantos - *Edison Carneiro*. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro, 1991.

Os mistérios da Terra de Santa Cruz começam a ser revelados...

Conheça a Serra da Lua, um local de muita beleza e mistério, onde as lendas contam da existência de um enorme quilombo fundado por príncipes negros. Um lugar onde os escravos fugidos encontram abrigo e vivem como se estivessem na terra de seus ancestrais, o Continente Negro.

Visite os Quilombos da Lua e faça parte dessa História cheia de coragem, magia e perigos, numa autêntica campanha pelo interior da Terra de Santa Cruz, seja como escravos fugidos tentando chegar aos quilombos, como habitantes dos Quilombos da Lua ou mesmo como cruéis bandeirantes com a intenção de destruir o sonho de liberdade dos escravos.

Este livro traz tudo o que você precisa para viver emocionantes aventuras nos Quilombos da Lua :

- Descrição completa de oito quilombos, contendo mapa, histórico e personagens principais, com suas motivações e personalidades.
- Descrição das regiões próximas, com explicações sobre as tribos indígenas, os locais místicos, os perigos naturais e as entidades sobrenaturais que habitam os arredores da Serra da Lua.
- Dezenas de personagens prontos, além de várias idéias de aventuras e de inúmeras campanhas possíveis.

Mas isso não é tudo!

Você ainda tem dois capítulos de regras totalmente inéditas:

- Um capítulo sobre o Capitão do Mato, o caçador de escravos, com regras para criação de personagens com essa ocupação.

-Regras completas para o uso da Capoeira e do Maculelê, com todas as principais técnicas e golpes explicados e ilustrados, além de uma tabela detalhada.

Os Quilombos da Lua é o primeiro de uma série de módulos de ambientação para O Desafio dos Bandeirantes. Colecionando toda a série, você terá muitas informações, regras novas e criaturas inéditas, além de muitas idéias e sugestões de aventuras para você e seu grupo.

Este é um suplemento para o livro O Desafio dos Bandeirantes - Aventuras na Terra de Santa Cruz e não pode ser usado separadamente.

